POR SÓLO 3,99€

Revista+DVD con demos y un JUEGO COMPLETO

100% JUEGOS DE PC • 100% DIVERSIÓN • 100% ACTUALIDAD
LA REVISTA DE JUGADORES PARA JUGADORES Nº. 114 • JULIO 2004

Micromanía

ASÍ SERÁ EL NUEVO ÉXITO DE FX

SACRED

Libra la batalla definitiva del rol

SOLUCIÓN COMPLETA

THIEF 3

Triunfa en la sombra

¡¡LAS PRIMERAS IMÁGENES!!

▸ JUICED
▸ NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2

¡¡Locos por el tuning!!



ANALIZAMOS LA VERSIÓN FINAL

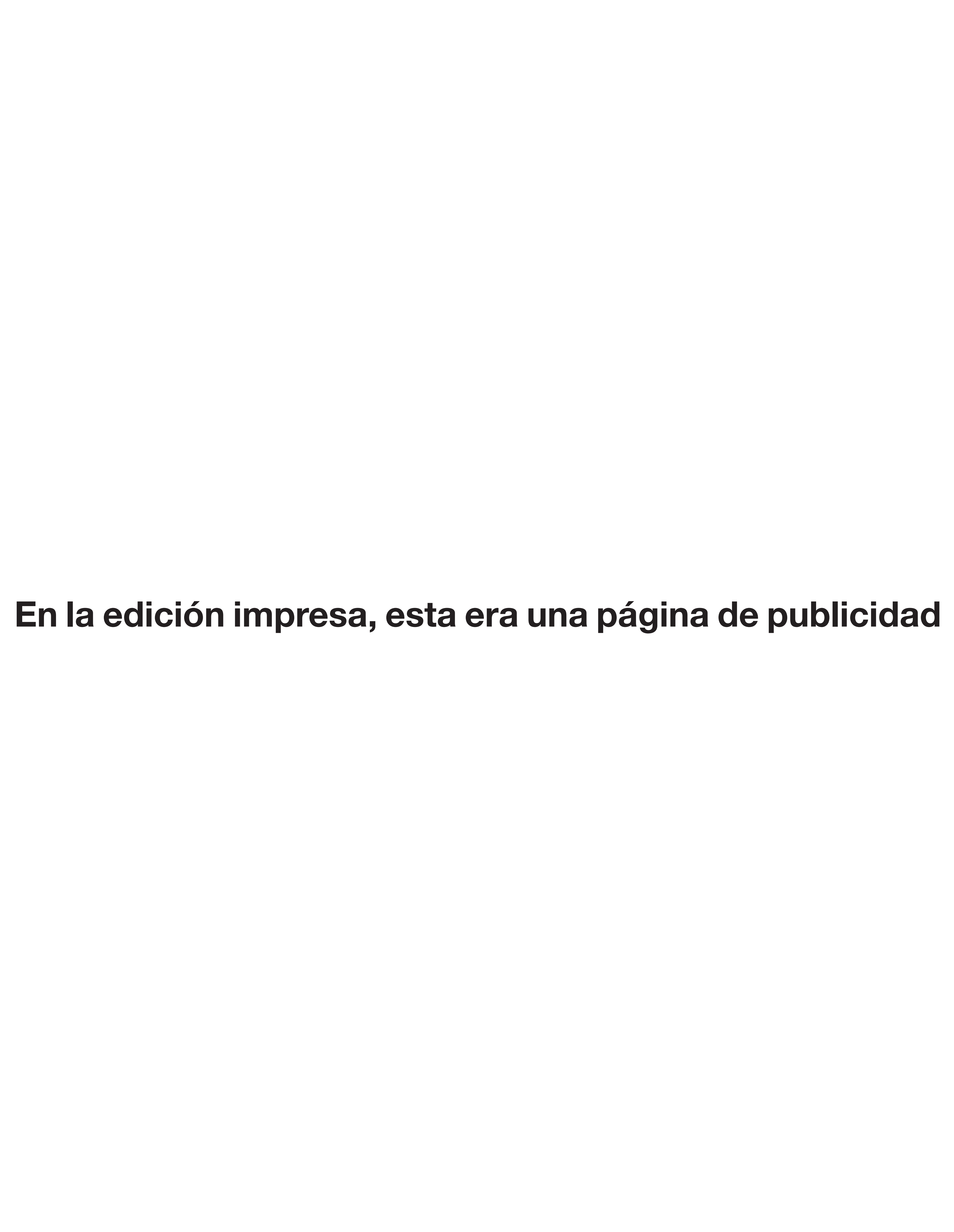
GROUND CONTROL II

La estrategia que te conquistará

AÑO XX Número 114







En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Directora Editorial
Cristina M. Fernández

Director
Francisco Delgado

Redacción
Santiago Tejedor (Redactor Jefe)
Jorge Portillo (Jefe de Sección),
Oscar Lera (Jefe de Sección)

Diseño y Autoedición
Lidia Muñoz (Jefe de maquetación)
Elena Jaramillo, Laura García

Colaboradores
J. A. Pascual, E. Ventura, M. Cañete, P. Leceta
L. Escribano, J. Martínez, R. Lorente, A. Trejo,
J. Moreno, J. Traverso, D. dela Fuente (U.K.)

Secretarias de Redacción
Ana Mª Torremocha, Chusa Arcones

Diseño Original
Paola Procell, Lidia Muñoz

Edita



Directora General
Mamen Perera

Director de Publicaciones de Videojuegos
Amalio Gómez

Subdirector General Económico–Financiero
José Aristondo

Director de Producción
Julio Iglesias

Jefe de Distribución y Suscripciones
Virginia Cabezón

DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD

Director Comercial
José E. Colino

Directora de Publicidad
Mónica Marín

Jefes de Publicidad
Gonzalo Fernández, Beatriz Azcona

Coordinadora de Publicidad
Mónica Saldaña

Los Vascos,17- 28040 - Madrid
Tel. 902 11 13 15 - Fax. 902 11 86 32

Coordinación de Producción
Ángel B. López

Sistemas
Javier del Val

Redacción
Los Vascos, 17- 28040 - Madrid
Tel. Redacción: 902 11 13 15 Fax: 902 12 04 48

Suscripciones
Tel.: 806 015 555 Fax: 902 540 111
0.09 euros establecimiento de llamada
0.31 euros/min (horario diurno)

Distribución
DISPAÑA, S.L. S. en C.
C/Orense, 12-14, 2ª planta. Oficinas 2 y 3
28020 Madrid - Telf.: 91 417 95 30
Transporte: **Boyaca** Tel.: 91 747 88 00
Argentina: **EDILOGO** Avda. Sudamerica, 1532
1290 Buenos Aires - Telf.: 302 85 22
Chile: **Iberoamericana de Ediciones, S.A.**
Leonor de la Corte, 6035 - Quinta normal C.P.
7362130 Santiago - Telf.: 774 82 87
México: **CADE, S. A. de C. V.** Lago Ladoga, 220
Colonia Anahuac
Delegación Miguel Hidalgo - 03400 México, D.F.
Telf.: 531 10 91
Venezuela: **Disconti, S. A.** Edificio Bloque de Armas
Final Avda. San Martín - Caracas 1010 - Telf.: 406 41 11
Portugal: **Johnsons Portugal.** Rua Dr. José Spirito
Santo, Lote 1-A - 1900 Lisboa
Telf.: 837 17 39 - Fax: 837 00 37

Impresión: Rivadeneyra
C/ Torneros 16, Pol Industrial Los Angeles
28906 Getafe (Madrid)

Depósito legal: M-15.436-1985

Esta Revista se imprime en Papel Ecológico
Blanqueado sin cloro.

10/2004

Printed in Spain









HOBBY PRESS es una empresa de
AXEL SPRINGER VERLAG



¡¡Este va a ser un verano muy caliente!!

Bienvenido, un mes más, a Micromanía. Acudimos puntuales a nuestra cita en el quiosco para traerte un número muy, muy calentito y repleto de sorpresas. ¡A partir de este mes cambiamos nuestros habituales CDs de portada por un flamante DVD para PC! ¿Significa esto que hemos dejado de lado las habituales demos jugables, extras, vídeos y demás? Al contrario. Los contenidos que podías encontrar en los CDs no sólo siguen estando ahí, sino que mejoran y se han aumentado. ¡Y de qué modo!

Estaba claro que el tamaño de las demos se estaba convirtiendo en un problema. Pero la solución estaba ahí. Tras un par de ocasiones en que ya te regalamos un DVD, la diferencia en el número de demos que podíamos incluir era significativa. No había más remedio que cambiar de formato en los discos. Pero, claro, entonces pensamos que con un DVD podíamos hacer mucho, pero que mucho más.

¿Qué tal, por ejemplo, un juego completo y 100% original también de regalo? Pues nada, nada. Dicho y hecho. Entre los contenidos del DVD de este mes encontrarás «Hitman. Nombre en clave 47». Y es algo que, desde ahora, puedes esperar ¡cada mes! en Micromanía. Creemos que suena bien, aunque... ¿es eso todo?

¡Claro que no! ¡Tenemos un DVD! Y qué mejor modo de estrenarlo que diseñar, programar y crear un reportaje interactivo sobre lo más grande que ha habido en el mundo de los juegos durante el último mes: el E3 2004. Vídeos, entrevistas, fotos, información... todo lo que necesitas para, sin haber viajado a L.A., empaparte de un ambiente tan único y especial.

Sigo con las novedades de este mes, aunque ahora me voy a centrar en la revista. Imagino que te habrá sorprendido también la portada de este número porque, hasta hoy, se sabía muy poco sobre «Sacred». Sin embargo, estoy seguro que cuando lo veas te va a gustar tanto como a nosotros. Y es que el nuevo juego de FX lo tiene todo para arrasar... Pero mejor lee el reportaje que hemos preparado, donde te lo contamos todo sobre el juego, que hay mucho más de lo que yo te pueda decir ahora.

Tenemos muchos más para ti, claro. Previews de «Juiced», «Catwoman», «Battlegrounds»... La review y solución de «Thief 3», un espectacular reportaje sobre todos los juegos de acción bélica... Vamos, que será difícil que te aburras este mes con Micromanía.

Y recuerda que desde ahora encontrarás todo esto en Micromanía. Tu revista favorita crece, porque tú creces con nosotros.

Bienvenido, de nuevo, a Micromanía.



¿Qué? ¿Sorprendido con el DVD? Venga, escríbeme y cuéntame qué te ha parecido.

Francisco Delgado Director
f.delgado@micromania.es



sumario

Pág. 66

Review

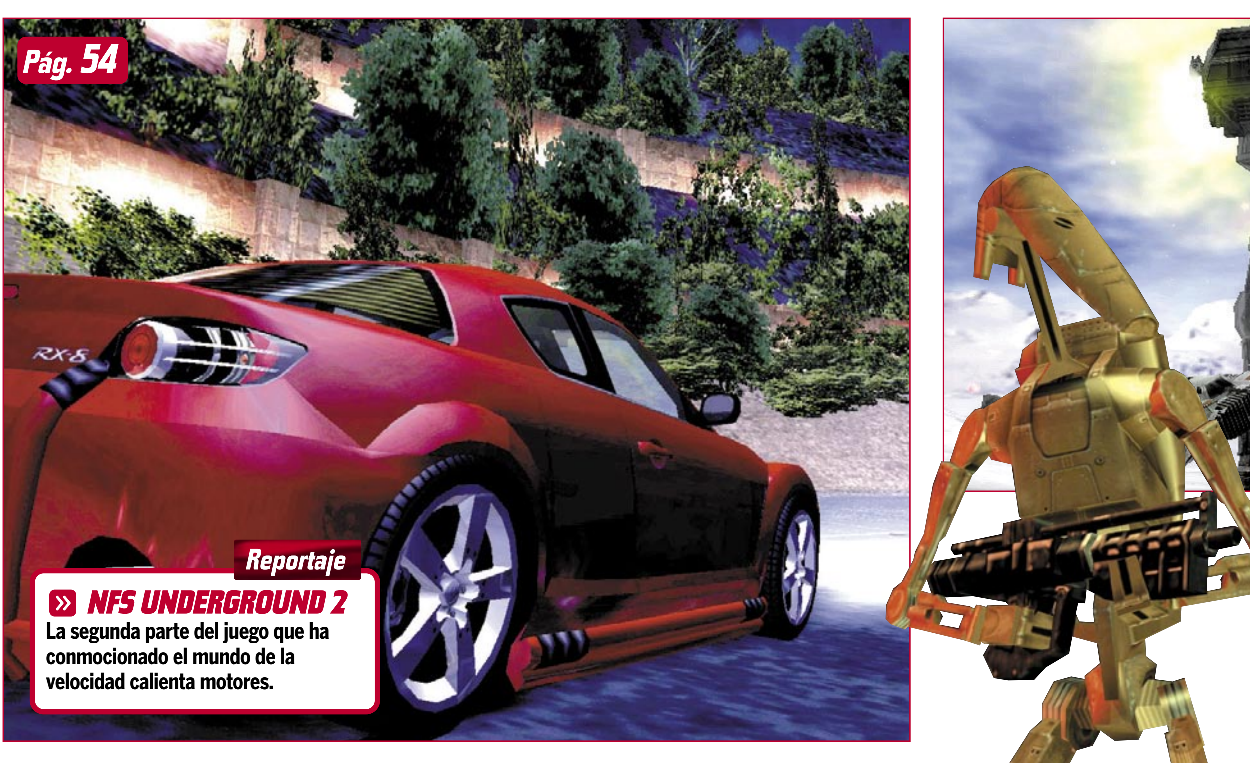
TRUE CRIME. STREETS OF L.A.
Ser un poli en la ciudad de Los Ángeles es un trabajo sucio, pero alguien tiene que hacerlo. Te contamos los pros y los contras de esta combinación de acción y velocidad punta.



Pág. 94

Reportaje

JUEGOS DE GUERRA
Toda la acción bélica puesta sobre la mesa. ¡Escoge tu juego ideal!



Pág. 54

Reportaje

NFS UNDERGROUND 2
La segunda parte del juego que ha conmocionado el mundo de la velocidad calienta motores.



Pág. 38

Preview

BATTLEFRONT
La épica de Star Wars vivirá toda su intensidad en este espectacular juego. Las batallas más clásicas de las películas, en tu ordenador. ¡Descúbrelo!

En este número

Revista Micromanía Nº 114 - Julio 2004

¡¡De regalo!! DVD para PC con 12 demos y un JUEGO COMPLETO



¡¡Todos los meses junto con Micromanía!!

Este mes, juego completo original, «Hitman. Nombre en Clave 47». Reportaje Interactivo, E3 2004. Doce demos jugables, y mucho más...



Pág. 26

Reportaje

SACRED

¡Qué juegazo! Vuelve el espíritu de los clásicos. ¡El rol que estabas esperando desde Diablo!



Pág. 62

Review

GROUND CONTROL II

Ya está aquí uno de los más esperados juegos de estrategia.



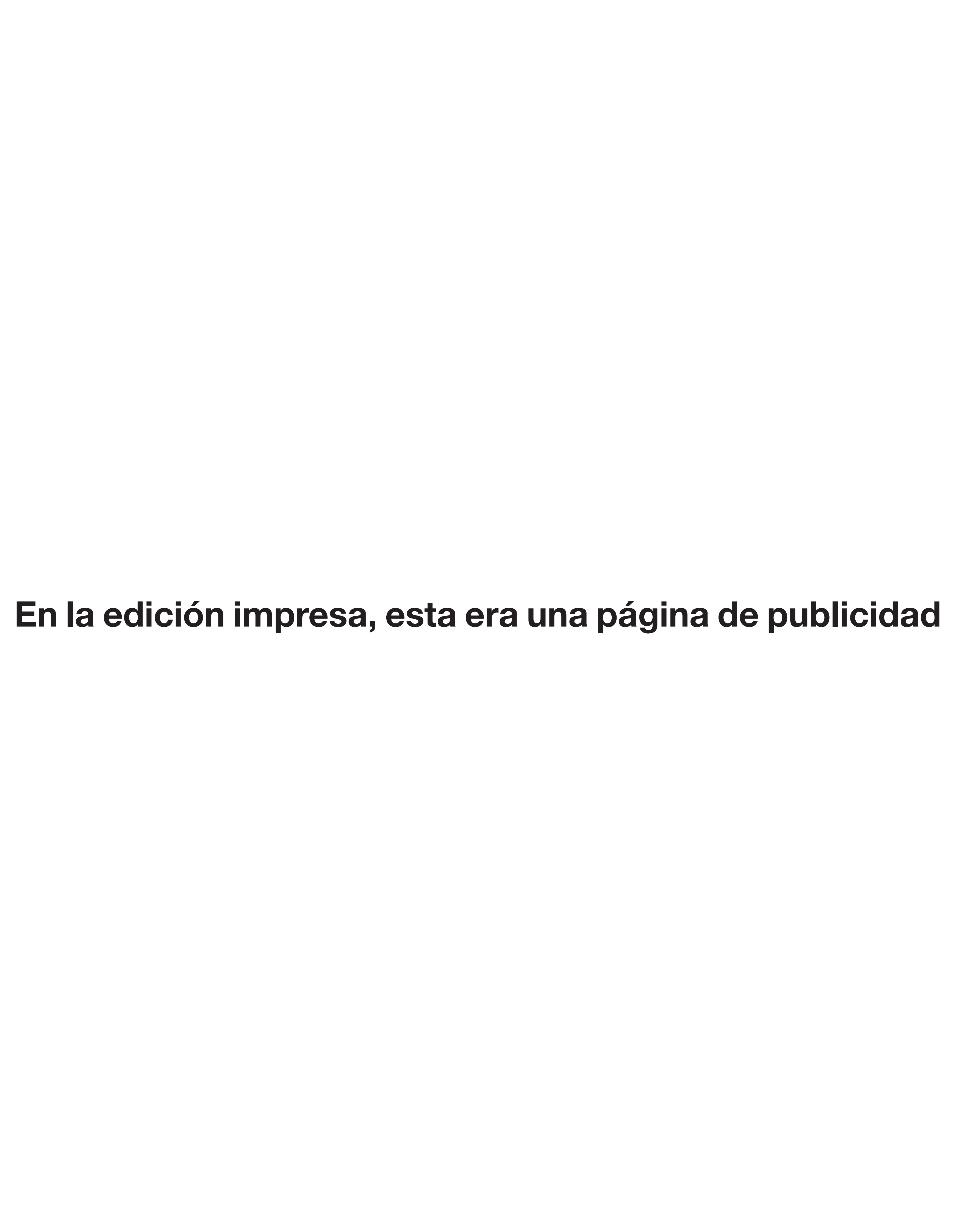
Pág. 106

Solución

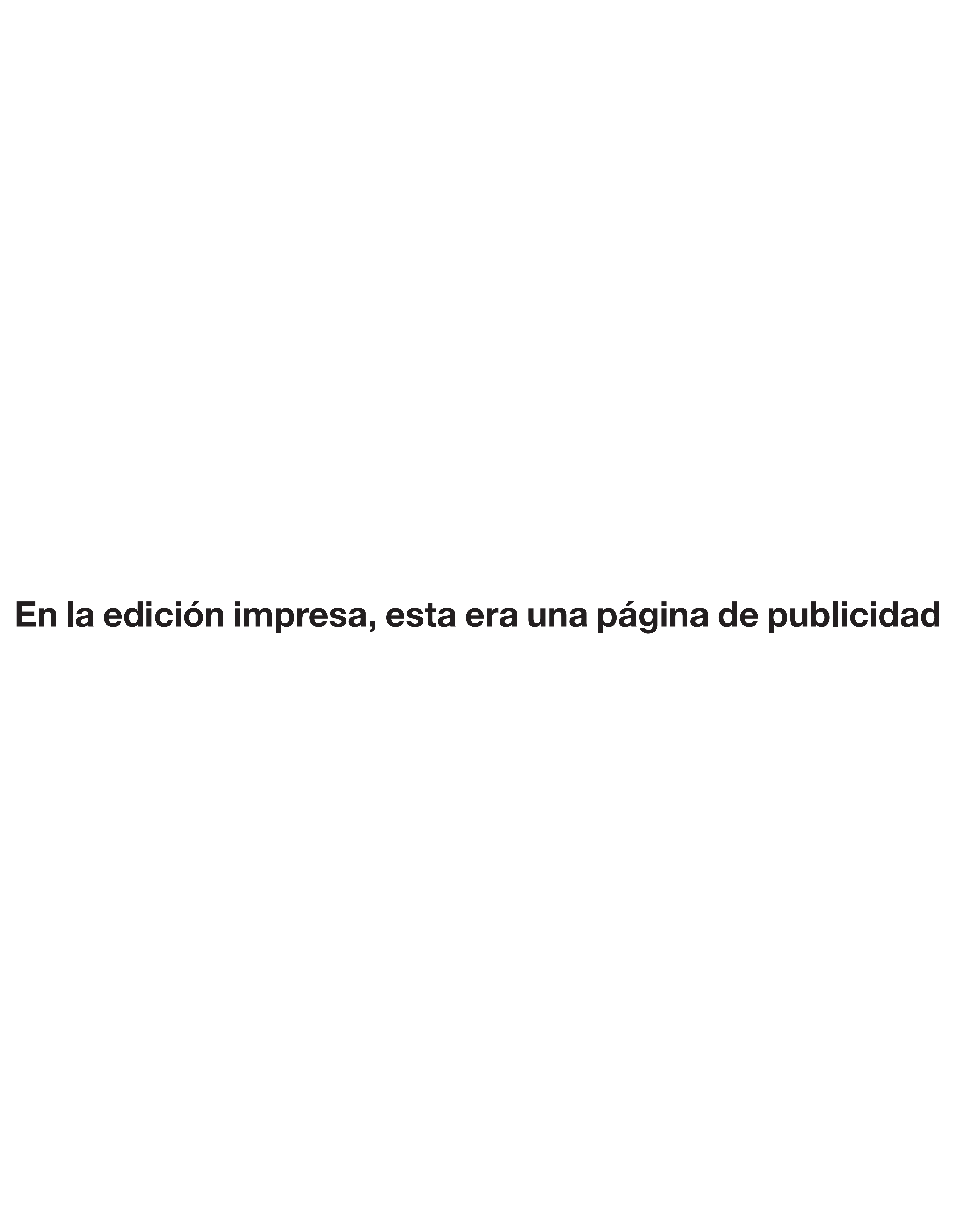
THIEF 3

Si quieres ser todo un profesional del sigilo, sigue nuestros consejos.

índice por juegos



En la edición impresa, esta era una página de publicidad


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

¡¡Los gráficos más reales que hayas visto jamás!!

▲ Los nuevos movimientos de Sam Fisher no sólo sorprenderán a sus enemigos por donde menos se lo esperan. A ti también te dejarán absolutamente petrificado.

Nuevas imágenes y datos sobre «Splinter Cell 3»

¡¡Sam Fisher vuelve y arrasa!!

Como el turrón, Sam Fisher volverá en Navidad para demostrar a un asombrado mundo que no todo está dicho en «Splinter Cell» ni en el espionaje táctico. Vas a alucinar...

➔ Acción ➔ Ubisoft Montreal ➔ Ubisoft ➔ Finales de 2004

Según parece, no fuimos los únicos en quedarnos impresionados con la presentación de **«Splinter Cell 3»** en la última edición del E3. El juego de Ubi ha recibido nada menos que **tres premios**, otorgados por la asociación de críticos de juegos del E3. En concreto, se ha llevado los premios de **Mejor Juego para PC, Mejor Juego de Acción y Aventura, y Mejores Gráficos**. Un dato impresionante si tenemos en cuenta que hablamos de un título del que solo se pudo ver una demo.

En un reciente comunicado, además, Ubisoft ha revelado nuevos datos acerca de esta **tercera entrega de la serie «Splinter Cell»**.

Aparte de confirmar su lanzamiento para finales de este mismo año, se han desvelado muchos detalles sobre el argumento. Es el año 2008 y está a punto de estallar una **guerra entre Japón y Corea**. Las noticias son confusas y **la información es manipulada** e intoxicada por fuentes desconocidas. Cuando EE.UU. media en el conflicto también es atacado, lo que fuerza la invasión preventiva de Corea del Sur por parte de Corea del Norte.

Al estallar la guerra en Corea, Sam Fisher entra en acción. Para evitar el inicio de un nuevo conflicto a escala mundial, intentará desbaratar la alianza entre un almirante japonés, un loco pirata informático y el director de una empresa paramilitar internacional.

Además de la campaña individual, el juego contará con un **modo multijugador cooperativo** que dará mucho que hablar por sus múltiples innovaciones, así como nuevos movimientos especiales y equipamiento de espionaje. Seguiremos informando. ■



▲ La tecnología gráfica que utilizará «Splinter Cell 3» es asombrosa. Sentirás en tu propia nuca el aliento de los enemigos.

Los gráficos, las luces y los nuevos movimientos de Sam hacen de «Splinter Cell 3» una experiencia real

THQ anuncia «Moto GP 3» para PC

Comparte podio con los mejores

➔ Velocidad ➔ Climax/THQ ➔ Verano 2005 ➔ Otras versiones: XB

Este año nos hemos quedado sin juegos de las competiciones de máxima categoría en automovilismo y motociclismo. Pero tranquilo, que la cosa pinta mucho mejor para el próximo año. Y es que THQ y Climax han vuelto a unirse para desarrollar «Moto GP: Ultimate Race Tecnology 3».

El juego, según la información facilitada, tendrá un detalle gráfico fotorrealista y los circuitos serán exactos a los de verdad. También ofrecerá una gran cantidad de modos de juego y distintos grados de dificultad, desde la simulación más realista hasta la competición arcade. ■





▲ Si ya disfrutaste de lo lindo con «Moto GP 2», agárrate que vienen curvas con la tercera parte. Ya en desarrollo.

Modelos más potentes de GeForce 6800

Solo para sibaritas de los gráficos 3D

➔ Tarjetas gráficas ➔ Nvidia ➔ Verano 2004

La nueva familia de tarjetas GeForce 6800 se amplía con la aparición de las esperadas ediciones especiales. Con mayor potencia y prestaciones, estas versiones están destinadas a los aficionados más exigentes y, por supuesto, a los más se quieran gastar ya que su precio, superior a los 600 euros, no es precisamente asequible.

Se trata de los modelos 6800 Ultra y 6800 GT, disponibles en breve de forma generalizada. En relación con este dato, Alienware, que ya distribuye sus equipos en España, permite reservar y adquirir PCs que incorporan estos nuevos modelos. ■



▲ El uso de luces y sombras en esta tercera parte es tan impresionante como real. No tienes más que fijarte en las sombras del interior de la casa para imaginarte cómo será...


▲ Este es el modelo 3D de Sam en el juego. ¡De verdad! Los chicos de Ubi nos han jurado que no es una broma y que la versión final será aún mejor.



▲ Los nuevos movimientos de sigilo de Sam Fisher te permitirán llevar a cabo acciones realmente imposibles de imaginar en los juegos anteriores.

La cifra

¡¡65.000!!

profesionales de la industria del videojuego han participado en la última edición del E3 en Los Ángeles. Desarrolladores, distribuidores, periodistas... han vuelto a romper, un año más, el récord de visitantes. La contrapartida es que el centro de convenciones de Los Angeles se va quedando pequeño. Si todo sigue así, van a tener que buscar un nuevo recinto para celebrar el E3.

Primera expansión para «Massive Assault»

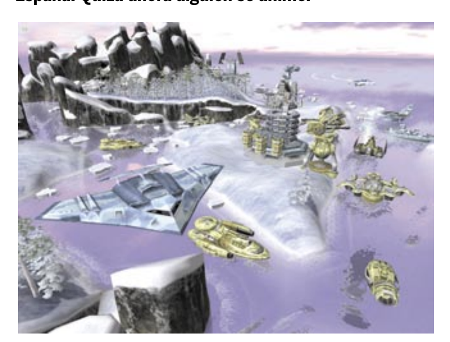
Estrategia a lo grande

➔ Estrategia ➔ Wargaming.net
➔ Finales de 2004

Al cierre de este número hemos tenido acceso a las primeras imágenes e informaciones sobre «Phantom Renaissance». Se trata de la primera expansión para «Massive Assault», un juego de estrategia futurista por turnos.

«Phantom Renaissance» modifica y mejora numerosas opciones de juego del título original, comenzando por los gráficos que presentan una calidad altísima. Se incorporan nuevos modos y una opción de partidas online en tiempo real que promete ser apasionante. Con permiso de títulos como «Ground Control II», quizá estemos ante uno de los más vistosos visualmente del género. Su estreno se prevé para finales del presente año 2004. ■


▲ «Massive Assault» sigue sin distribuidor en España. Quizá ahora alguien se anime.


▲ «Phantom Renaissance» ofrece unos gráficos que son de lo mejorcito que se ha visto en la estrategia.

últimahora



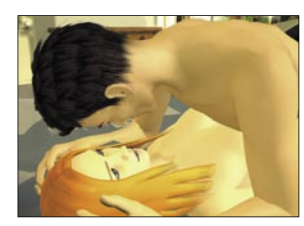
» ***Martin Edmondson,*** el "jefazo" de Reflections, estudio responsable de «Driv3r», estuvo en España hace poco para presentar su juego. Nos mostró las posibilidades del editor de escenas y los espectaculares cortometrajes dirigidos por Ridley Scott, basados en «Driv3r».

» ***Las malas noticias*** se ceban con Interplay, que el pasado 4 de junio cesó sus actividades de negocio obligada por el gobierno de California, a causa de sus deudas. Tres días después volvió a abrir, pero entonces fue Titus, su compañía "madre", la que se declaró en bancarrota.



» ***«Torrente, el juego»*** sale en Estados Unidos este verano. Su distribuidor, O3 Entertainment, espera una buena acogida a pesar del escaso conocimiento que los norteamericanos tienen del antihéroe y de la película en que está inspirado el juego.

» ***John Woo*** dirigirá una película basada en el universo «Rainbow Six», creado por Tom Clancy. El director, responsable de películas como "Misión Imposible 2", ha alcanzado un acuerdo a este fin con la compañía Paramount, según se anunció recientemente en la prestigiosa revista norteamericana Variety.



» ***Durex,*** la firma de preservativos se ha aliado con Ubisoft para promocionar «Singles En tu Casa o en la Mía». La campaña describe el juego como "una simulación de relaciones personales e íntimas". Durex sorteará 1.000 copias en sus packs.

El Termómetro

Caliente

En «Thief: Deadly Shadows» ha sido detectado un bug que afecta a las las versiones de PC y Xbox, y que puede causar errores con las partidas guardadas. La versión PC podría, sin duda, solucionarse con un parche pero se plantean muchas dificultades para corregir la versión de Xbox.

«SW Republic Commando» se retrasará en su fecha de lanzamiento, previsto en principio para septiembre. Según una nota en la web oficial de LucasArts, el juego no estará listo hasta el invierno, aunque todos los rumores apuntan a que podría aparecer el primer trimestre de 2005.



Templado

Centro Mail ha preparado una promoción mediante la cual, si reservas una copia de «Ground Control II Operation Exodus» con una señal de cinco euros, recibirás junto con el juego, de manera gratuita, un ejemplar del primer «Ground Control».

Tiscali Games ha anunciado la versión europea de su juego de simulación aérea online «WarBirds 2004». Se trata de un título de combate aéreo ambientado en la Segunda Guerra Mundial que puede ser descargado de la dirección **warbirdseurope.com**. Las dos primeras semanas de juego son gratuitas pero, eso sí, para seguir disfrutando será necesario pagar una cuota mensual.

Frío

Lo que es bueno para unos puede ser muy malo para otros. Y es que el "fichaje" de los hermanos Miller, veteranos de Blizzard, por parte de Lionhead acentúa la fuga de cerebros del estudio norteamericano. ¿Se va a quedar alguien en Blizzard para atender «World of Warcraft»?

Warner Bros. ha perdido los derechos para realizar la película basada en «Doom 3», después de tener el proyecto parado durante 18 meses. ¡No se puede ser tan lento!

Acción y sigilo contra el tráfico de drogas

Justicia y venganza

➲ Acción/aventura ➲ Plastic Reality/Cenega
➲ Nobilis ➲ Verano 2005



▲ «El Matador» estará ambientado en Sudamérica, en el peligroso mundo de las mafias del narcotráfico, contra las que tendremos que luchar.



▲ El sistema de juego combinará, a partes iguales, elementos de acción y sigilo. Curiosa mezcla que está demostrando ser muy, pero que muy popular.

Cenega ha anunciado el desarrollo de un nuevo juego de acción y aventura, cuyas primeras imágenes puedes ver junto a estas líneas.

En **«El Matador»** (curioso nombre para un juego) nuestro personaje es un agente de la DEA que se ha propuesto acabar con Narkomafia, un sindicato sudamericano del crimen organizado y el narcotráfico.

Su principal objetivo será vengar el asesinato de su hermano a manos de los capos de Narkomafia. Con este punto de partida, puedes imaginar un guión repleto de sorpresas, giros inesperados y desenlaces dramáticos. Cenega lo define como **"una historia de corrupción, venganza, moralidad ambigua y justicia"**...por exagerar, que no quede.

Contará con una perspectiva en tercera persona y **combinará la acción con el sigilo** y el uso de tecnología punta para el espionaje. ¡Vamos!, muy a lo «Splinter Cell» pero con el argumento de las drogas como telón de fondo.

Uno de los elementos más originales del juego será el **comportamiento de los enemigos**, que actuarán de forma jerárquica, con los jefes controlando en tiempo real a sus tropas gracias a un avanzado motor de IA.■

Ya hay detenidos por el robo de «Half-Life 2»

La investigación da sus frutos

➲ Industria ➲ Valve/Vivendi

Valve ha comunicado oficialmente que se han realizado una serie de detenciones, en distintos países, relacionadas con el sonado caso del robo del código de «Half-Life 2».

El juego fue sustraído por un hacker el verano pasado y distribuido ilegalmente en Internet. Gabe Newell, director de Valve Software ha declarado que "ha sido extraordinario observar lo rápidamente que han reaccionado los jugadores para solventar los problemas que han surgido en la investigación. Todo el mundo en Valve es consciente de cuánto debe a la comunidad de jugadores".

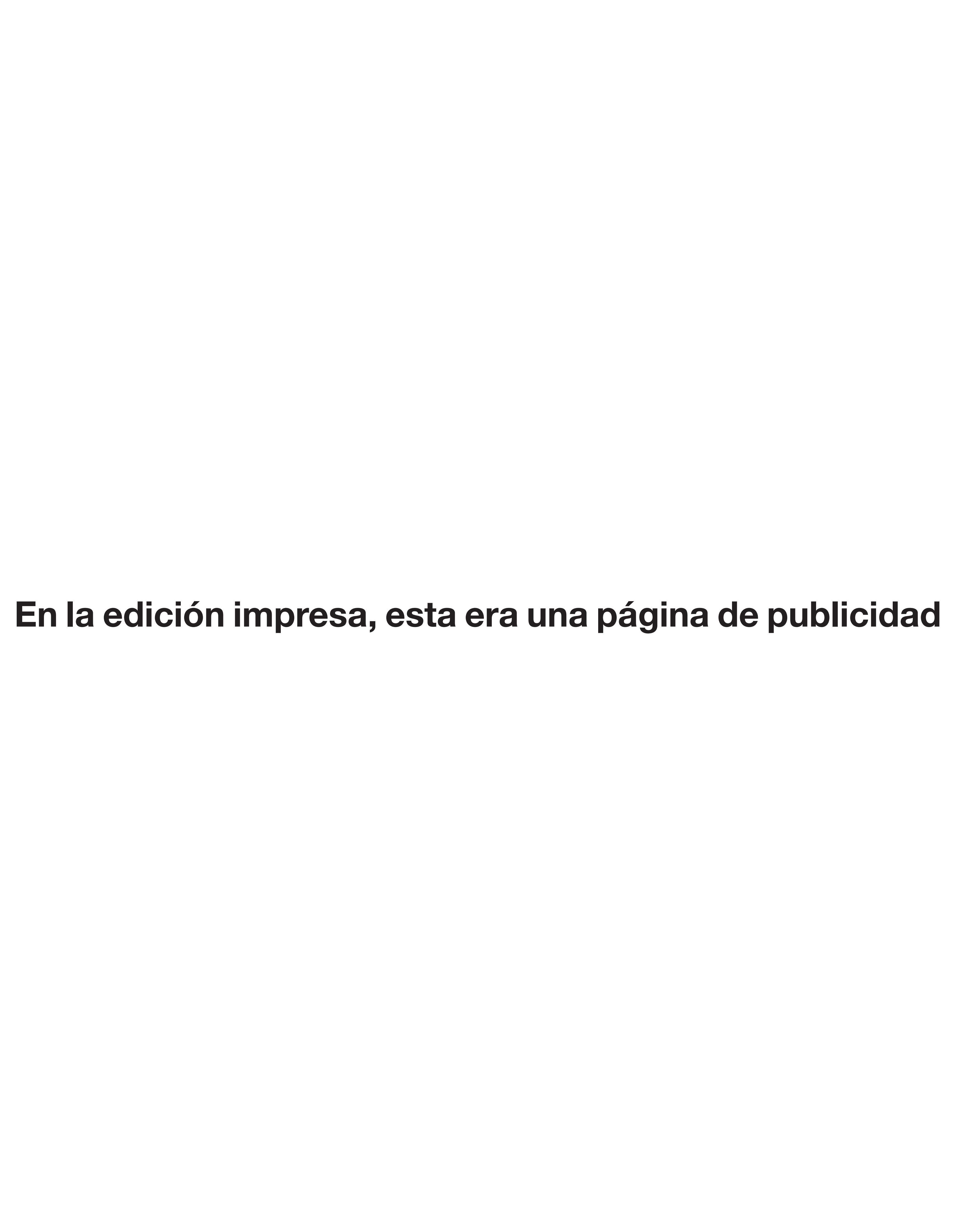
Las detenciones fueron realizadas por un departamento del FBI que investiga los delitos informáticos, que ha confirmado los arrestos, pero no ha facilitado ni el lugar donde se han producido, ni la identidad de los detenidos. La investigación, al parecer, continúa abierta. ■



¿Sabías que...

Los veteranos de la Segunda Guerra Mundial apoyan y supervisan el desarrollo de «Brothers in Arms»?

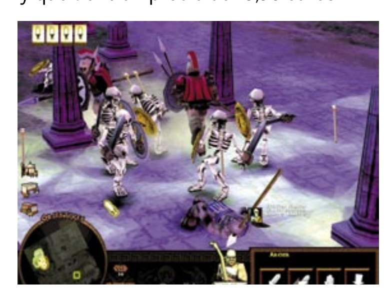
El juego, actualmente en desarrollo en los estudios de Ubisoft, ha recibido la acreditación y el apoyo de la Fundación de Veteranos de Guerras Foráneas, la VFW. En su opinión, este juego "ayudará a conocer los sacrificios que hicieron los veteranos". Precisamente, esta organización tiene como objetivo garantizar que los excombatientes y sus familiares reciban ayudas y les sean reconocidos su aportación y legado. El juego tiene prevista su aparición a finales de 2004.


En la edición impresa, esta era una página de publicidad



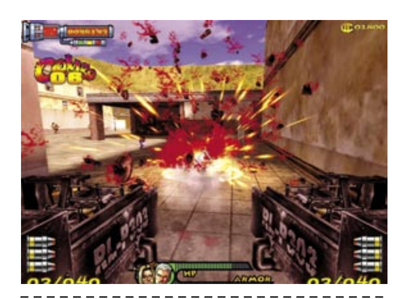
Breves

THQ ha comercializado en nuestro país «Battle for Troy», un juego de estrategia que nos permite participar en el clásico enfrentamiento entre griegos y troyanos y que tiene un precio de 19,95 euros.



Nokia ha anunciado un ajuste de precios para todos los juegos de su consola portátil, N-Gage, que a partir de ahora estarán divididos en tres grandes grupos: de 49,99 euros, 39,99 euros y 29,99 euros.

Friendware ha puesto a la venta en nuestro país «Nitro Family», un juego de acción en primera persona realizado con el motor del divertido «Serious Sam», a un precio de 29,95 euros.



«Snowblind» mezclará acción y tecnología bélica

Cybersoldados del futuro

Acción • Eidos • Invierno de 2004
• Otras versiones: PS2, Xbox

Así, sin consultar con un asesor militar ni nada, nos hemos enterado de que "Snowblind" es el término con el que se describe un fallo general de los sistemas eléctricos, ocasionado por un fuerte impulso electromagnético, o EMP según las siglas inglesas. Algo que podría ocurrir en **un entorno bélico futuro** y que da nombre a este interesante juego de acción.

En «Snowblind» nos pondremos el uniforme de un soldado de operaciones especiales y estaremos equipados con la última generación de cachivaches de tecnología militar, como armas, vehículos y todo tipo de "gadgets".

Entre los objetos más destacados que podremos utilizar figuran los denominados biomods, **implantes quirúrgicos de alta tecnología con los que obtendremos poderes sobrehumanos**, tal y como sucedía también, por ejemplo, en el reciente «Deus Ex. Invisible War».

«Snowblind», que **tiene prevista su aparición a finales de este mismo año**, constará de un total de once misiones y 16 mapas individuales. Pero también prestará especial atención al juego en equipo. De hecho, en el trancurso de las diferentes misiones nuestros compañeros podrán ser capturados y nos tocará a nosotros rescatarlos sanos y salvos. ■



¡¡El trabajo en equipo será fundamental!!

▲ **La ambientación del juego será básicamente urbana, con calles estrechas y multitud de lugares donde ponerse a cubierto o preparar emboscadas.**



▲ **«Snowblind» pondrá a nuestra disposición todo un completo arsenal de armas, vehículos y equipos de combate de tecnología punta futurista.**

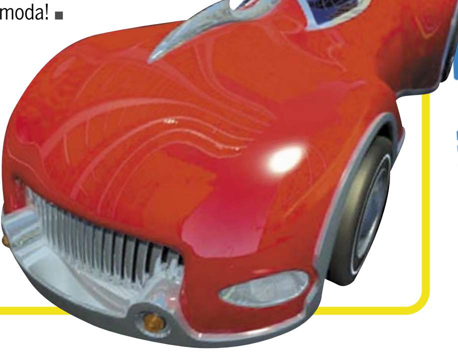
SCi anuncia un nuevo «Carmageddon»

No me toques las... ruedas, que te atropello

Velocidad • SCI • 2005

«Carmageddon» es una de las series más emblemáticas de los juegos de velocidad en PC pero, al mismo tiempo, también una de las más polémicas. Y parece que SCi tiene ganas de "juerga", pues ha confirmado que para el año que viene estará listo un nuevo juego.

«Carmageddon 4» parece que seguirá las reglas básicas de la serie, es decir una combinación de velocidad con mucho "gore". Sangre, atropellos, violencia y otras lindezas por el estilo. Algo muy apropiado para los tiempos de corrección política que vivimos. Parece seguro que, además, contará con abundantes opciones de personalización de los vehículos...
¡El tuning está de moda! ■



▶ **Los vehículos más espectaculares y sus correspondientes armas volverán a ser los protagonistas en esta nueva entrega de la clásica serie «Carmageddon».**

Se revela el próximo lanzamiento de «D-Day»

Prepara el desembarco

Estrategia • Digital Reality • Verano 2004

«D-Day» es el nombre del último título que veremos este año engrosar la lista de juegos ambientados en la Segunda Guerra Mundial. El punto de partida será el desembarco de los aliados en Normandía (con ese nombre no había muchas más posibilidades).

El juego combinará estrategia en tiempo real con la opción de detener el tiempo para planificar los pasos a seguir. Gráficos 3D, realismo histórico y un gran número de unidades te esperan en el Canal de la Mancha. ■



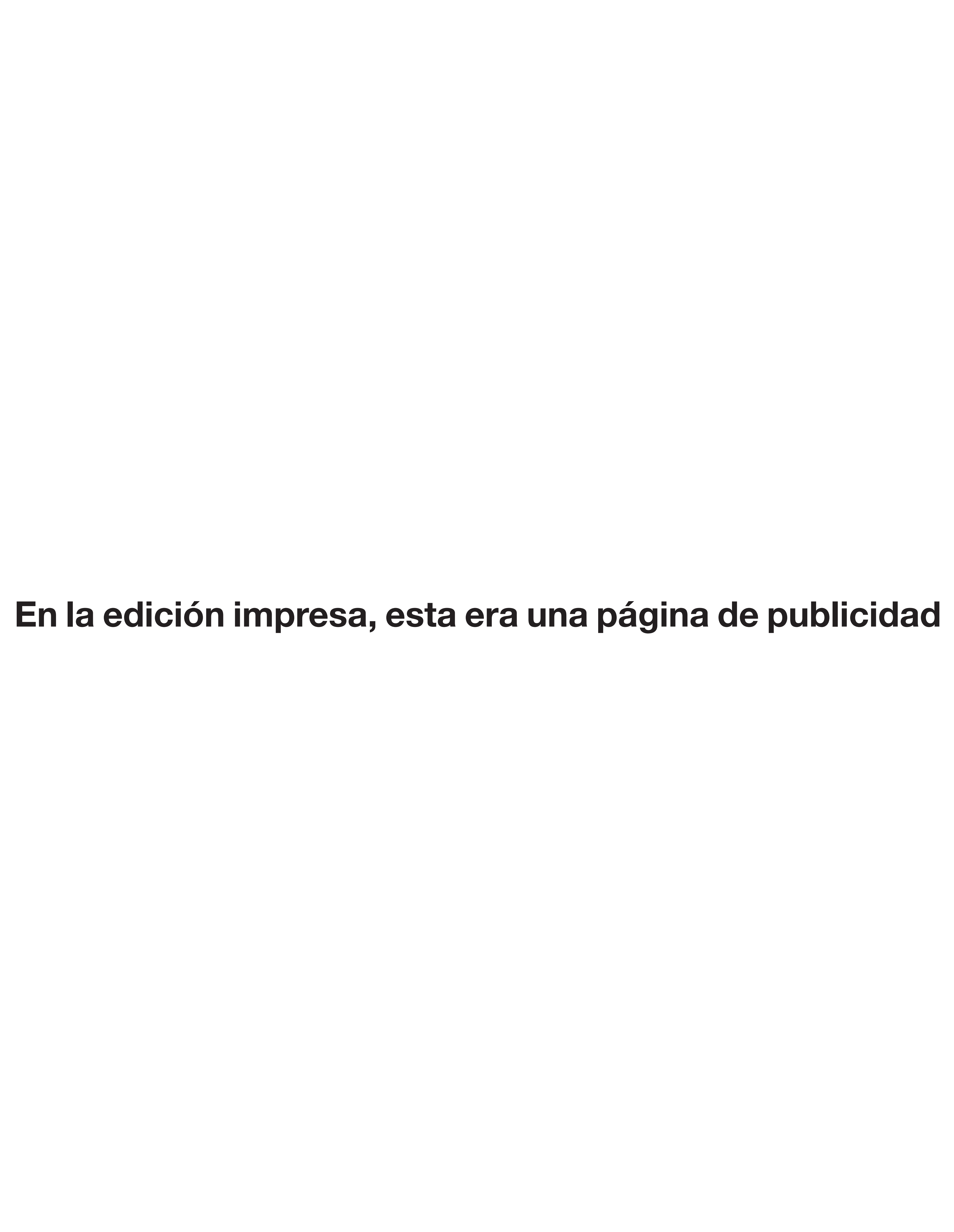
▲ **«D-Day» reproducirá la invasión aliada de Europa con un asombroso rigor histórico.**

En voz baja...

¿Creías que la saga «Commandos» había concluido? No estés tan seguro. En la web de Eidos se filtró hace unos días por error el plan de lanzamiento de un nuevo título de la serie. Lo curioso es que se trata de un juego de... ¡¡acción!! «Commandos Strike».



¿Vuelve «Commandos»...?


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Los + esperados

*Este mes la lista no ha experimentado muchos cambios. Sólo un juego, en realidad, ha llegado por fin a nuestras manos: **«Ground Control II»**. Eso sí, es tan bueno que nos basta y nos sobra para aguantar la llegada de los calores mientras esperamos meses mejores.*

Parrilla de salida

Spider-Man 2
JULIO 2004 · ACCIÓN · TREYARCH · PC,XBOX,PS2,GC



Su lanzamiento es inminente y ya apenas podemos resistir las ganas de balancearnos de red en red.

Doom 3
AGOSTO 2004 · ACCIÓN · Id/ACTIVISION · PC, XBOX

En el E3 no nos enseñaron gran cosa, pero da igual, ya sabemos lo más importante y es que se trata de un juego que no dejará indiferente a nadie.



Medal of Honor: Pacific Assault
SEPTIEMBRE 2004 · ACCIÓN · EALA/EA · PC



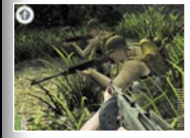
Parece que la acción bélica no volverá a ser lo mismo después de la continuación de esta gran serie.

Rome: Total War
SEPTIEMBRE 2004 · ESTRATEGIA · THE CREATIVE ASSEMBLY/ACTIVISION · PC

No se ha visto en la estrategia nada parecido a este juego, ni en lo referente a su magnitud ni a su calidad técnica.

Calentando Motores

Los Sims 2
SEPTIEMBRE 2004 · SIMULACIÓN · EA GAMES/EA · PC



El que para muchos es el juego más popular de todos los tiempos cuenta los días para que aparezca su continuación. El mundo entero espera...

Lord of The Rings: The Battle for Middle Earth
OCTUBRE 2004 · ESTRATEGIA · EA PACIFIC · PC

Si en vez de escribir libros, Tolkien hubiera programado juegos de estrategia habría hecho algo muy parecido a esto. ¿No te parece?



Vampire: The Masquerade. Bloodlines
OCTUBRE 2004 · ROL · TROIKA/ACTIVISION · PC

Sentimos la llamada de la sangre cada vez más cercana e irrestible. ¿A quién no se le ponen los dientes largos con este universo vampírico?

Black & White 2
OCTUBRE 2004 · ESTRATEGIA · LIONHEAD/EA · PC



Lo hemos visto en el E3 y nos ha convencido de que la espera está mereciendo la pena. Una gran continuación para uno de los juegos más originales.

En boxes

Half-Life 2
OTOÑO 2004 · ACCIÓN · VALVE/SIERRA · PC



¡Increíble pero cierto! Un nuevo retraso de «Haf-Life 2» que lo lleva, como poco, hasta el otoño. ¿A ver si es que están de guasa?

Splinter Cell 3
NOVIEMBRE 2004 · ACCIÓN · UBISOFT · PC

La información sobre este juego se actualiza poco a poco, pero con cada nuevo dato nuestras expectativas aumentan y aumentan.

World of Warcraft
FINALES 2004 · ROL · BLIZZARD · PC

¿Será capaz Blizzard de transportar su mágico "toque" al mundo de los juegos online persistentes? Todo apunta a que sí... aunque no será pronto.



¡¡Podrás controlar a toda la tripulación!!

En «PT Boats» comandarás tu propia flota
Juega a los "barquitos"

Acción / Simulación · Akella · Finales de 2004 · Otras versiones: XB

La compañía rusa Akella parece tener claro que lo suyo son las batallas navales, y es que después de haber llevado a buen puerto «Sea Dogs» y «Piratas del Caribe», está acabando el desarrollo de «PT Boats: Knights of the Sea».

En esta ocasión se trata de un simulador naval en el que asumiremos el mando de una embarcación de las flotas mosquito –torpederos y patrulleras– de la Segunda Guerra Mundial, pudiendo escoger bando entre Aliados, Rusia o Alemania.

El realismo será muy importante en el juego, y el perfecto ejemplo es que podremos controlar a cada miembro de la tripulación de forma individual. ■

Comienza el "beta-testing" de «The Matrix Online»
¿Estás preparado para entrar en Matrix?

Rol Online · Sega/Monolith · Octubre 2004

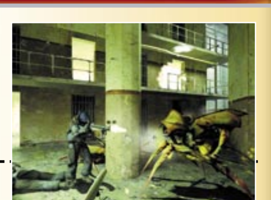
Desde el anuncio de su desarrollo hace un año apenas se han desvelado datos sobre **«The Matrix Online»**, el juego de rol persistente inspirado en la trilogía creada por los hermanos Wachowsky.

Sin embargo, parece que todo va por buen camino puesto que Monolith acaba de anunciar que **ha comenzado el proceso de "beta-testing" del juego**.

«The Matrix Online» inicia su acción tomando como base la última película, "The Matrix Revolutions". El escenario en que nos moveremos será una gran ciudad dentro del sistema Matrix.

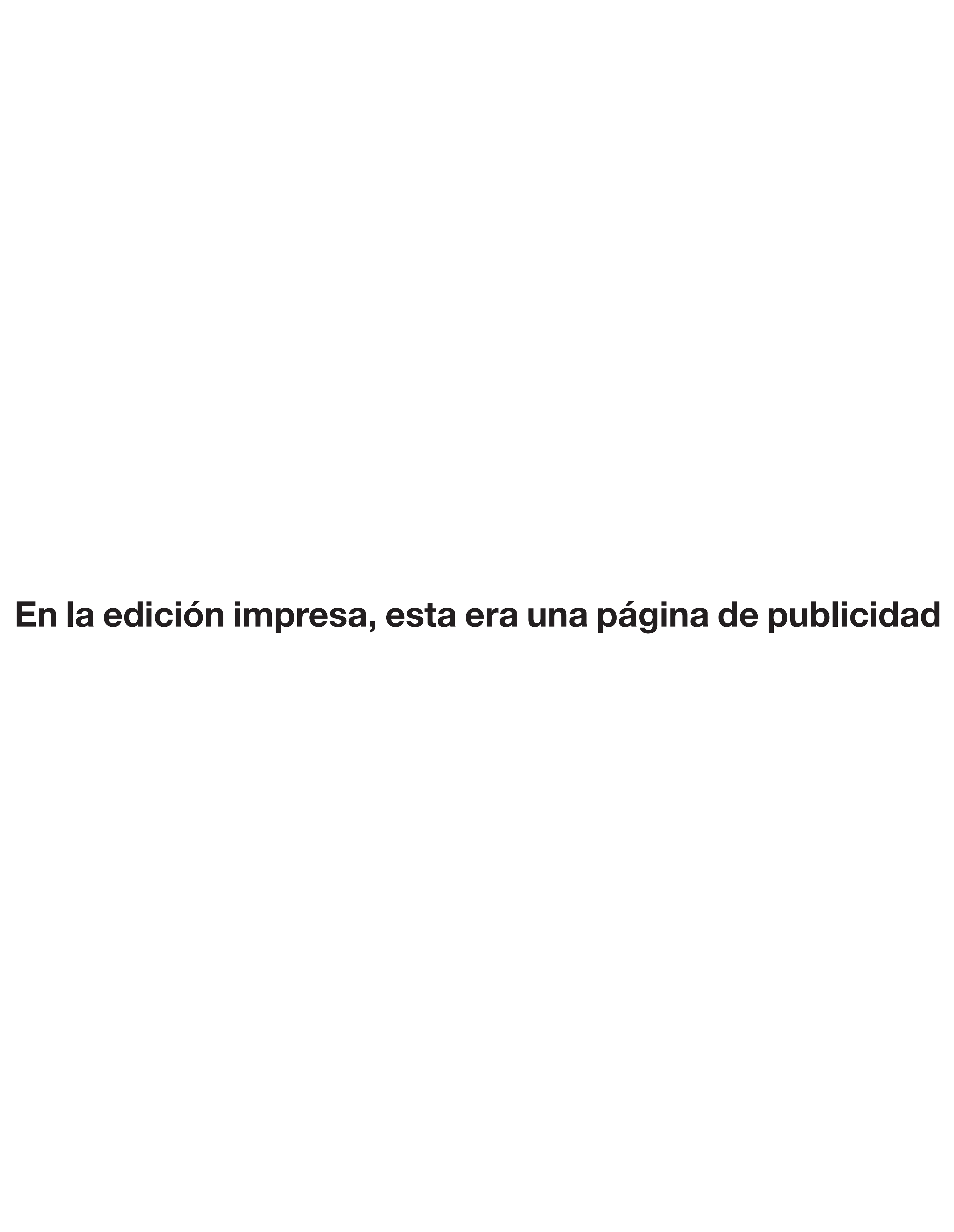
Monolith también ha confirmado que **podremos formar parte de una de las tres facciones**, Zion, las máquinas o los Merovingios, que se enfrentarán por el control de Matrix. Además, se sabe que la propia productora, Warner, estará a cargo del soporte técnico online del juego.

Los Wachowsky se han implicado directamente con el proyecto, asesorando y supervisando todo el desarrollo. ■





▲ El juego tomará como punto de partida los acontecimientos que se desarrollan en la tercera y última película de la serie.


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

La acción se renueva a tope

F.E.A.R.

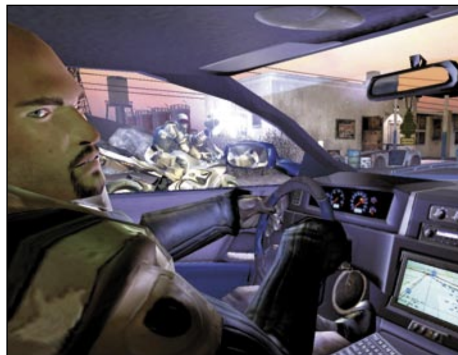
MONOLITH/VIVENDI · ACCIÓN/SURVIVAL HORROR · 2005

ACCIÓN FRENÉTICA, REALISMO TOTAL, TERROR SIN FIN

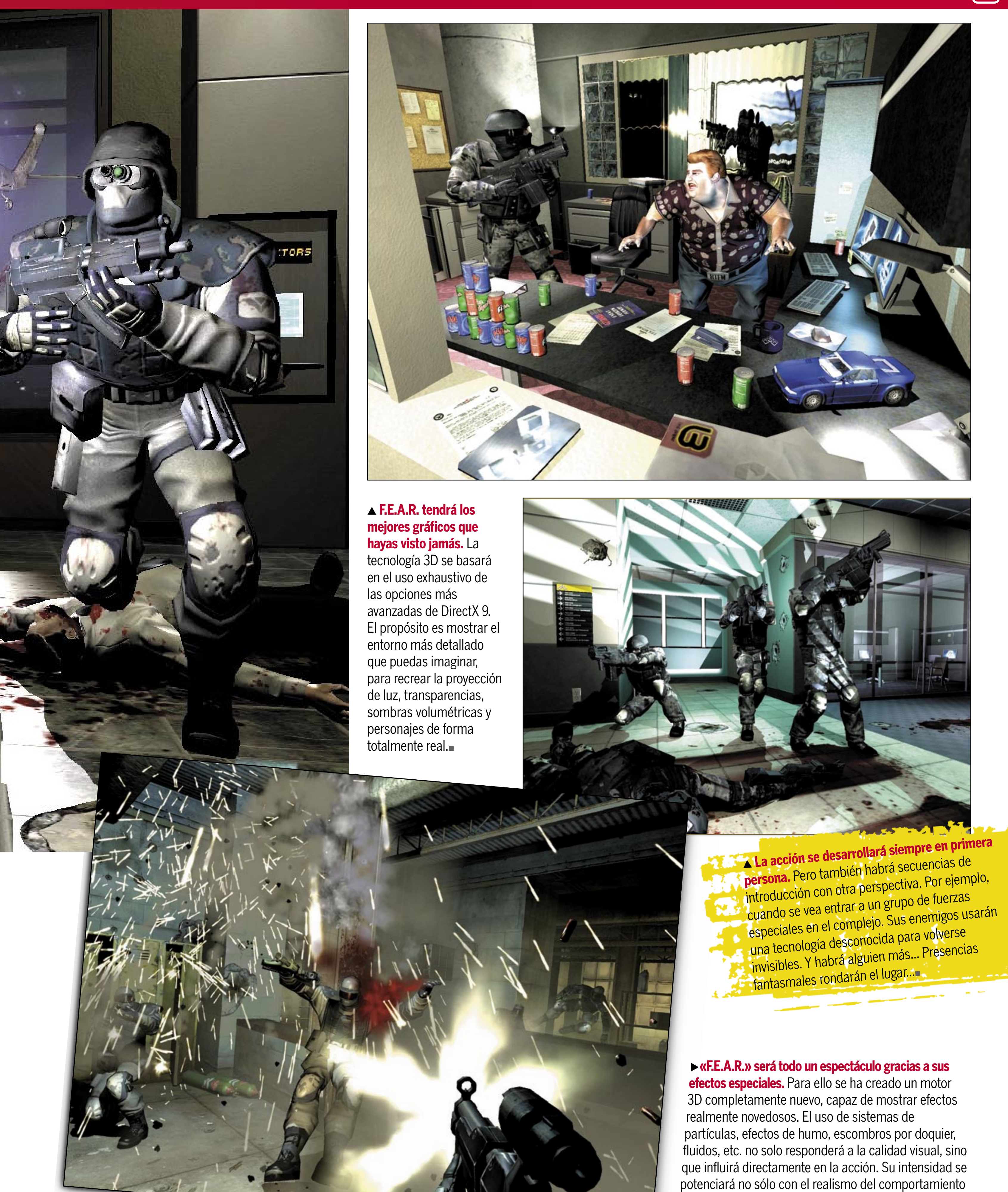
¿Crees estar preparado para algo nuevo en acción? Entonces, piensa en «F.E.A.R.». Monolith tiene entre manos uno de los bombazos de 2005. Un juego alucinante, espectacular y que te helará la sangre.

► **Tu papel en el juego será el de un comando de élite.** Pertenecerás al grupo especial «F.E.A.R.» (First Encounter Assault Response). Los "F.E.A.R." vienen a ser como los "S.W.A.T.", pero mucho más demoledores y eficaces en su tarea. Su cometido será acabar con las más peligrosas amenazas terroristas sin reparar en los medios. Para tu grupo comenzará la acción cuando unos paramilitares asalten un complejo aeroespacial, tomando rehenes sin exigir nada a cambio.





▲ **La acción en «F.E.A.R.» será muy variada.** Podrás desde moverte a pie o pelear cuerpo a cuerpo –incluso dando patadas–, hasta desplazarte en vehículos. A bordo de coches, motos, helicópteros, etc. llevarás a cabo persecuciones o huirás de enemigos con las peores intenciones. Pero siempre, su comportamiento será asombrosamente real...



▲ **F.E.A.R. tendrá los mejores gráficos que hayas visto jamás.** La tecnología 3D se basará en el uso exhaustivo de las opciones más avanzadas de DirectX 9. El propósito es mostrar el entorno más detallado que puedas imaginar, para recrear la proyección de luz, transparencias, sombras volumétricas y personajes de forma totalmente real.■

▲ **La acción se desarrollará siempre en primera persona.** Pero también habrá secuencias de introducción con otra perspectiva. Por ejemplo, cuando se vea entrar a un grupo de fuerzas especiales en el complejo. Sus enemigos usarán una tecnología desconocida para volverse invisibles. Y habrá alguien más... Presencias fantasmales rondarán el lugar...■

▶ **«F.E.A.R.» será todo un espectáculo gracias a sus efectos especiales.** Para ello se ha creado un motor 3D completamente nuevo, capaz de mostrar efectos realmente novedosos. El uso de sistemas de partículas, efectos de humo, escombros por doquier, fluidos, etc. no solo responderá a la calidad visual, sino que influirá directamente en la acción. Su intensidad se potenciará no sólo con el realismo del comportamiento de los enemigos, sino con todo el entorno.■

Llega la nueva generación online

EverQuest II

SONY ONLINE/UBISOFT · ROL ONLINE · FINALES 2004



◄ **La calidad gráfica de «EverQuest II» será sensacional.** Los personajes, jugadores o no, los efectos especiales y los escenarios serán asombrosos. La contrapartida es que será importante disponer de un equipo muy potente, sobre todo en la tarjeta gráfica. El uso de DirectX 9 así lo hará necesario.

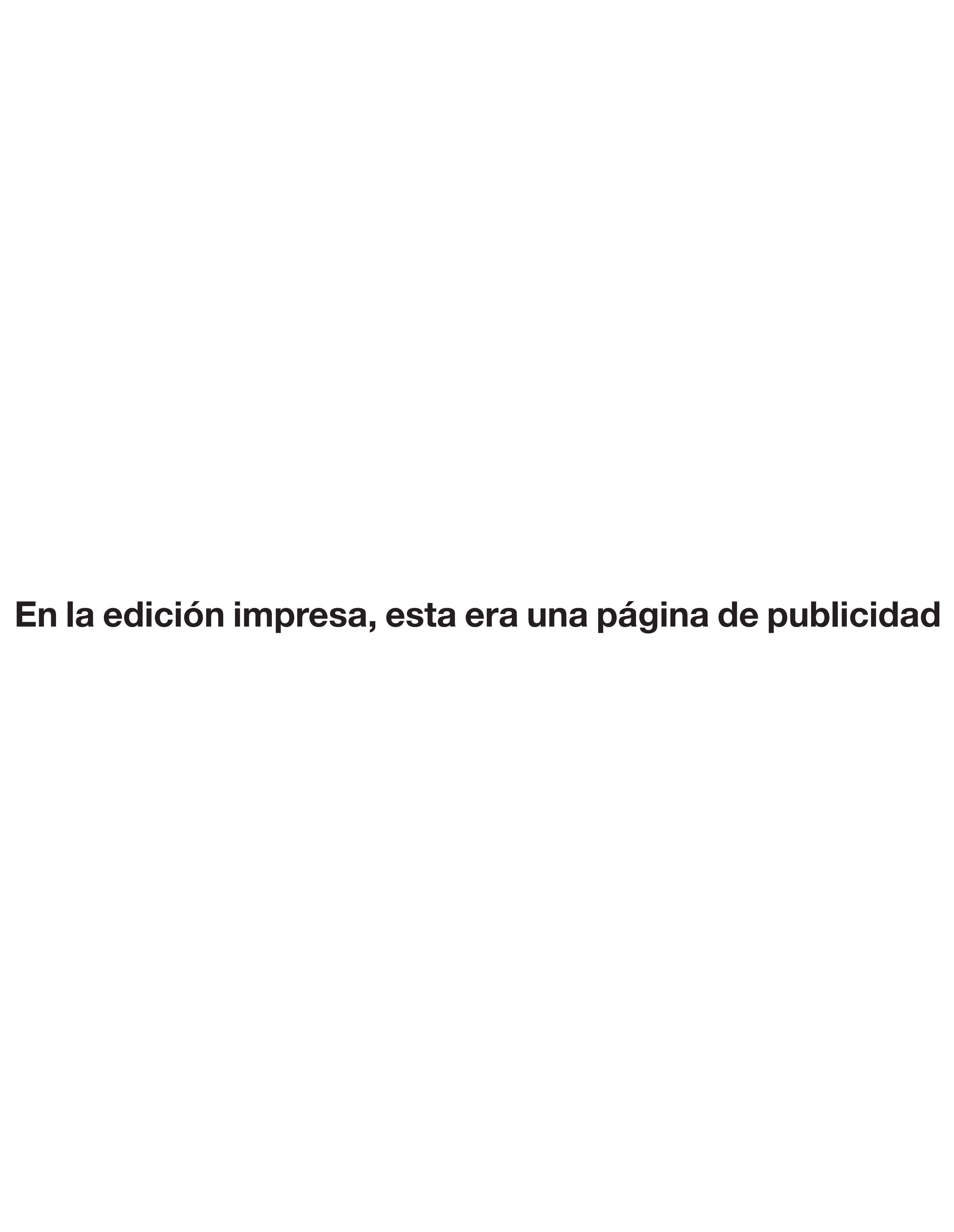


▲ **Uno de los mayores logros de «EverQuest II» lo encontrarás en los diálogos.** Todas las criaturas del universo de juego se comunicarán contigo de viva voz, para lo que se han grabado más de 130 horas de diálogos... que estarán en un perfecto inglés.



◄ **Combates y "Quests".** Seguirán siendo las claves para aumentar experiencia y conseguir habilidades. SOE afirma haber mejorado en ambos campos las posibilidades de «EverQuest», lo que unido a las nuevas razas y personajes lo harán un juego muy atractivo.

▲ **EL ROL RENACERÁ EN EL NUEVO UNIVERSO DE «EVERQUEST II». Criaturas míticas, espada y brujería serán las líneas maestras que definan y perpetúen las bases del juego original. Dentro de poco, este mundo persistente será más real que nunca.**


En la edición impresa, esta era una página de publicidad



LLEGA EL TURNO DE LOS SEÑORES SITH. Han pasado cinco años desde la aventura anterior. En este tiempo los Sith han alcanzado su máximo esplendor y van tras el que creen que es el último Jedi de la galaxia, del que depende su destino: tú.

Bienvenido al Lado Oscuro

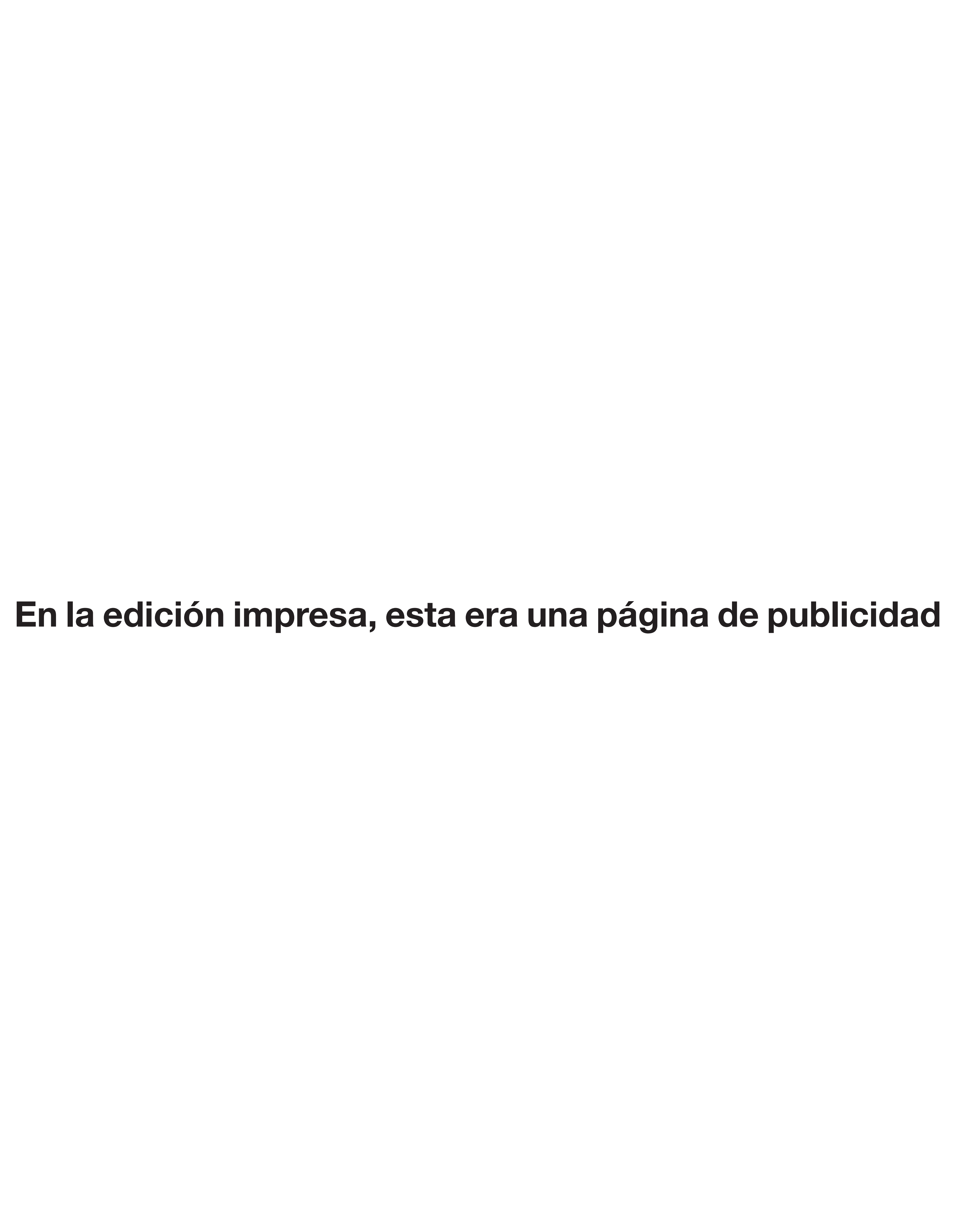
Caballeros de la Antigua República II

LUCASARTS/ACTIVISION · ROL/ACCIÓN · FEBRERO 2005

¿Quieres formar tu propio grupo? Te podrás unir hasta con diez personajes. Cada uno tendrá su propia personalidad y motivaciones. Podrás escoger entre seis nuevas clases, además de las ya conocidas, entre las que se encuentran el Jedi Weapon Master o el mismísimo Asesino Sith.

Descubrirás cientos de nuevos personajes. Con ellos probarás las más de 60 habilidades Jedi disponibles, algunas tan relevantes como ver a través de las paredes o averiguar, mediante un aura, hacia qué lado de La Fuerza se inclina cada personaje.

Los asesinos Sith no dejarán de perseguirte. Tendrás que recorrer siete enormes mundos con nuevos escenarios como la colonia minera de Peragus o el planeta Telos, que está siendo reconstruido tras la guerra del primer juego.


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Cartas a la redacción

¿Tienes algo que decir? Has llegado al sitio perfecto. Un espacio a tu disposición para opinar y hacerte oír.

¿Qué pasa con el rol?

Os escribo como aficionado a los juegos de rol y porque no entiendo que últimamente sólo aparezcan juegos de acción y de estrategia, y si acaso, deportivos o de velocidad, pero nunca de mi género favorito. ¿Es que ya nadie se acuerda de los aficionados al rol? Somos bastantes, y el éxito de «Caballeros de la Antigua República» lo demuestra, así que las compañías deberían pensar que están perdiendo mucho dinero con su actitud. ■Javier Ambrós



R. Si te sirve de algo, nosotros sí que nos acordamos... ¡también somos forofos del rol! Y también nos llevan los demonios cuando vamos al E3 y se anuncian tan pocos juegos de este género. Pero no desesperes, compañero, que si llevas tantos años en esto de los videojuegos como nos dices en tu carta ya debes saber que lo de los géneros va por rachas. Hoy estamos de vacas flacas, pero lo mismo dentro de seis meses el rol se vuelve a poner de moda y se anuncian seis nuevos juegos todos de golpe.

Problema con una demo

Os escribo porque he comprado el número 112 de vuestra revista, y he tenido un problema con la demo de «Söldner: Secret Wars». El caso es que no me deja jugar en el modo multijugador porque me pide que introduzca un password y yo, por más que miro en la revista, no lo encuentro por ninguna parte. ■Pedro Codes



R. Pues vaya susto te habrás llevado, ¿no? ;-) Bueno, puedes estar tranquilo, que a tu copia de la demo no le pasa nada. Sucede que para jugar al multijugador de «Söldner» tienes que tener una cuenta activa con su nombre de usuario y su password correspondiente, pero su creación es automática.

La primera vez que entras al juego cuando todavía no tienes una cuenta, lo que tienes que hacer es pulsar "Create Account" para introducir el nombre y el password que desees. Una vez hecho esto y siempre que ese nombre no esté ya en uso por otro usuario podrás comenzar a jugar sin problemas.

LA QUEJA
Mala distribución

Quiero quejarme de la enorme cantidad de problemas que está habiendo con la distribución «Neverwinter Nights: Las Hordas de la Infraoscuridad». Primero se da una fecha que no se cumple y luego, cuando llega el juego, faltan números en la pegatina del CD Key. Desde esa remesa han pasado casi dos semanas y, al menos aquí, en Alicante, no han llegado más juegos con el código bien. ■Jorge Javaloyes

Atari Ibérica nos ha confirmado que hubo un problema con una remesa de juegos en los que por accidente se cortó mal la pegatina del número de serie.

Al parecer se enviaron nuevas remesas de pegatinas a las tiendas. Pero si lo que te pasa es que ya has comprado el juego puedes llamar al teléfono de atención al cliente que Atari pone a tu disposición (91 747 03 15) donde se están dando las versiones correctas del número de serie, a los afectados.

Acción de lujo

En la Comunidad del mes pasado un lector preguntó por juegos de acción táctica y le recomendasteis juegos como «Enemy Territory», «Unreal Tournament 2004» u «Operation Flashpoint», entre otros, dejándoos fuera a los que en mi opinión son los mejores con diferencia: «Medal of Honor», en cualquiera de sus versiones, y, por supuesto, «Call of Duty». ■Juan Carlos

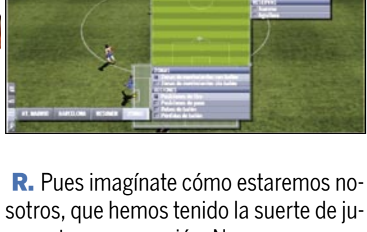


R. Si señor, son mejores con diferencia, en especial el segundo de ellos. Lo que pasa es que nosotros lo que queríamos era dar una muestra de los diferentes tipos de acción táctica que existen en la actualidad y los juegos que mencionas a nosotros nos parecen un poco menos tácticos que los que indicábamos. Pero, desde luego, «Call of Duty» es un juego que no puede perderse ningún aficionado que busque un gran título de acción.

Vuelve un mito

Acabo de leer vuestra última revista y estoy que no me llega la camisa al cuerpo. El culpable, claro, es el reportaje en el que se anuncia la vuelta de la mítica serie «PC Fútbol», en mi opinión uno de los mejores juegos de todos los tiempos, si no el mejor. Quiero felicitar a Gaelco por traernos de vuelta el clásico y a vosotros por vuestro estupendo reportaje, claro. ■Toño





R. Pues imagínate cómo estaremos nosotros, que hemos tenido la suerte de jugar esta nueva versión. No es que no nos llegue la camisa al cuerpo, es que no nos llegan ni la camiseta ni los calcetines. Ahora sólo falta que el resultado sea tan bueno como el «PC Fútbol» original, ¿no?

Ánimo Pyro

Os escribo porque soy seguidor compulsivo del trabajo de la compañía española Pyro que, hasta ahora, no me ha defraudado con ninguno de sus títulos. Con motivo de la presentación de su próximo juego, «Imperial Glory», quiero darles ánimos desde aquí para que sigan trabajando con la misma habilidad de siempre y que este juego sea, por lo menos, igual de bueno que todos los otros. ■Javi Leguina

R. Y eso que no debe ser nada fácil conseguir que, así como quien no quiere la cosa, cada juego que saques sea un «Commandos» o un «Praetorians». ¿Po-

LA PÓLEMICA DEL MES
Tecnología fugaz



Todavía me estaba reponiendo del anuncio de los nuevos procesadores de NVIDIA, cuando leo en vuestra revista del mes pasado que ATI ya tiene preparada su respuesta con la forma de un nuevo chip, súper-mega-fantás-tico-brutal. Yo, la verdad, empiezo a sentirme como el lector que en el Buzón del número anterior declaraba rendirse en esta carrera tecnológica. Pienso que el ritmo con el que aparecen las nuevas tecnologías debería ser menor, aunque sólo fuera para que pudiéramos disfrutar más del dinero invertido en nuestros equipos. Quizá la solución sea cambiar de plataforma... ■Jacob

Es cierto que hay pocas cosas más irritantes que comprobar como tu flamante ordenador se va quedando anticuado año tras año, pero no nos parece que la solución sea detener la carrera tecnológica. Al fin y al cabo, si no aparecieran nuevas tecnologías gráficas no aparecerían nuevos juegos que las aprovecharan. Las consolas, efectivamente, no necesitan actualizarse, pero por el mismo motivo, desde el mismo momento de su aparición, ya sabes cuál es su máximo potencial. Y, qué quieres, a nosotros eso nos parece incluso peor.

CARTA DEL MES

¡¡Me va a costar un riñón!!

● Gracias a vuestro reportaje del mes pasado acerca de las novedades del E3, acabo de completar mi previsión de gastos para todo el año que viene... para que luego digan que no soy organizado. Y el caso es que estoy fastidiado, porque yo ya sabía que tenía que ir ahorrando para «Half-Life 2», «Doom 3» y para «Pacific Assault», pero es que ahora también he tenido que hacer una "previsión de gastos" para «F.E.A.R.» y «Splinter Cell 3». El caso es que el pluriempleo ya no me basta, y yo me preguntaba, ¿sabéis dónde puedo vender un riñón con poco uso? ;-) ■Angel

R. Pues todavía te puedes dar con un canto en los dientes porque sólo te gustan los juegos de acción, porque si llegas a "picotear" también de otros géneros, ibas a tener que empeñar hasta las muelas del juicio. «Battle for Middle-Earth», «Empire Earth II», «Dungeon Siege II»... sí, éste va a ser un buen año, sin duda.



drá Pyro lograr el éxito otra vez? No lo sabemos, pero sí podemos contarte, porque hemos hablado con ellos, que están poniendo mucha ilusión y esfuerzo.

Doom en internet

● He oído rumores acerca de que hay una nueva beta de «Doom 3» circulando por Internet. ¿Son ciertos? ¿Vosotros la habéis visto? ¿Os parece que hace justicia a lo que se supone que va a ser el juego? ■C.J.



R. Efectivamente, hay una nueva beta dando vueltas por la red y se rumorea que su desarrollo es muy parecido al de la que estuvo circulando hace unos meses aunque con algo más de contenido. No hemos querido verla, primero, porque se trata de material robado de las oficinas de Id y, por lo tanto, ilegal. Pero, sobre todo, porque una beta incompleta y repleta de "bugs" no debe hacer justicia al que puede ser uno de los mejores juegos de los últimos años. Algo que merece la pena disfrutar en condiciones... ¡si es que sale alguna vez!

¿Juegos localizados?

● Llevo poco tiempo leyendo vuestra revista y, aunque me parece fantástica, hay algunas cosas que no acabo de entender. Por ejemplo, a menudo al describir un juego habláis de su "localización", y de si está o no "localizado". ¿A qué os estáis refiriendo exactamente con esta expresión? ■L. Martín

R. Pues, por si lo habías pensado, no nos referimos a si tenemos el juego "localizado" en el cajón de la mesa o si se nos ha perdido ;-) Con la palabreja hablamos de si el juego está o no traducido y adaptado a nuestro idioma. Cuando un juego está completamente localizado se entiende que tanto textos como voces y, por supuesto, manual, están traducidos y doblados al español.

Bien por NFS

● No estoy en absoluto de acuerdo con Dragomir, el lector que el mes pasado decía en esta misma sección que «NFS Underground» le parecía corto. A mí me parece uno de los mejores juegos de velocidad que existen, y llevo meses jugando con él sin aburrirme. Otra cosa es que te lo quieras pasar "del tirón", sin tunear al máximo tu coche. ■Kelly

R. Sí, nosotros también pensamos que el amigo Dragomir no estuvo muy acertado con su carta. Vale que no es el juego más largo de la historia, pero sólo con el trabajo que tienes que hacer para convertir ese Honda Civic que te dan en un coche de verdad ya tienes para varias semanas.

FORMIDABLE



La colaboración internacional entre agencias de la ley y jugadores, que ha dado como resultado una serie de detenciones relacionadas con el robo del código de «Half-Life 2».

LAMENTABLE



La precaria situación en la que se encuentran Interplay y Titus, dos compañías históricas. La primera ha tenido que cerrar durante unos días a causa de sus deudas. Y la segunda, Titus, que encima es la compañía "madre" de Interplay, se ha declarado en bancarrota justo después. Esperemos que sea algo pasajero y las dos vuelvan a ofrecernos grandes juegos.

Tu opinión es importante, escríbenos

■ Participa en esta sección enviando un e-mail a elbuzon@micromania.es o una carta a Hobby Press S.A. Micromanía, C/ De los Vascos, 17. 28040 Madrid.
■ No olvides indicar tus datos personales. Todas las aportaciones seleccionadas, recibirán una camiseta exclusiva de Micromanía.

preguntas sin respuestas

¿Qué...

estarías dispuesto a hacer por el millón de dólares en premios que se entregará a los vencedores de la próxima "Cyberathlete Profesional League"?

¿Quién...

pondrá la voz en la versión española del recién anunciado juego de Cenega, «El Matador», quizá Jesulín de Ubrique o el Juli?

¿Cuánto...

puede llegar a costar Electronic Arts, si incluso Viacom, el gigante de la comunicación, ha preguntado su precio y se ha echado para atrás asustada?

¿Qué...

hay de cierto en los rumores que apuntan a que la Xbox será sustituida por un híbrido de Xbox y PC que será compatible con ambos formatos?

¿Por qué...

se siguen planeando películas de todos los juegos de éxito (el último caso ha sido «Far Cry») si la mayor parte de estas adaptaciones cinematográficas no han obtenido nunca el favor del gran público?

¿Cómo...

es posible que una de las licencias cinematográficas que mejor pinta ha tenido nunca, la de «Doom 3», haya vuelto a manos de Id porque la Warner Bros no le había hecho el más mínimo caso al proyecto?

NOTA: Micromanía se reserva el derecho de publicar las cartas que se reciban en esta sección, así como de resumirlas o extractarlas cuando lo considere oportuno para dar entrada a un mayor número de participantes.

La Réplica

¿No estás de acuerdo con nuestra puntuación de un juego? ¡No hay problema! Escríbenos, dinos cuál es la nota que en tu opinión habría merecido ese título y explícanos tus razones.



Puntuación Micromanía

Lo de siempre

Me parece que le habéis puesto demasiada nota a un juego que, en realidad, es la enésima repetición de «FIFA». Me parece que ya está bien de sacar siempre el mismo juego, una y otra vez, cambiando el numerito del título o, como es el caso, el nombre de la competición. ■J.V.

La otra nota





Hombre, estoy en parte de acuerdo contigo porque se nota que ya te has visto todos los «FIFA» habidos y por haber, y te conoces la serie al dedillo. Así que es lógico que te parezca poco original. Pero no se puede penalizar al juego por eso, sobre todo porque a quien se acerque a la serie por primera vez, ese aspecto le va a dar igual.

J. Moreno (Autor de la review)



Puntuación Micromanía:

Muy original

Este juego podría llevar más nota, porque mientras la mayoría se limitan a copiar las ideas de los títulos que han aparecido antes que ellos, «Perimeter» es uno de los juegos de estrategia más originales que he visto en mucho tiempo. ■Basilii

La otra nota



Tienes toda la razón en lo de la originalidad y te aseguro que también ha tenido que ver en la nota que se ha llevado. Sin embargo, para mi al menos, el exceso de originalidad acaba afectando al juego. Y en ocasiones se vuelve más áspero que otros títulos menos innovadores. Creo que un juego, antes que original, tiene que ser jugable y divertido.

L. Escribano (Autor de la review)



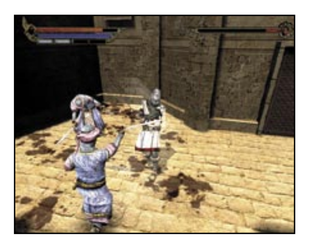
Puntuación Micromanía

Bastante escaso

Es un juego divertido, sí, pero la diversión se acaba en seguida, primero porque su aventura es corta, y segundo porque no tiene un modo multijugador que le hubiera venido fenomenal. Anda que no me hubiera gustado darme de espadazos con mis amigos. ■Lucas Rivero

La otra nota





Estamos de acuerdo. En cuanto le coges el truco «Knights of the Temple» se hace corto. Pienso, eso sí, que es divertido como para compensarlo. Y, de todos modos, la nota valora lo que el juego tiene, no lo que le falta. Si no hay "multi"... pues, no lo hay.

J. Moreno (Autor de la review)

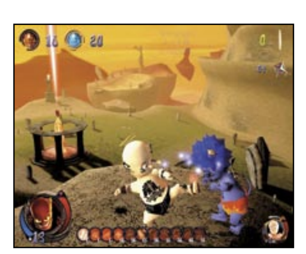


Puntuación Micromanía

Angelical

Creo que «Angels vs Devils» debería haber tenido una nota más alta en su análisis. Es divertido y muy entretenido, con gran cantidad de opciones y muchos ataques diferentes. No sólo tiene poco que envidiar a los clásicos del género, sino que además es español, y creo que ya por eso se merece mayor consideración. ■Angélica S.

La otra nota 85



Por mucho que me alegre de que cada vez haya más y mejores juegos españoles (y te prometo que me alegro y los miro con cariño), tienes que entender que en conciencia no es posible puntuar con un baremo diferente del resto de juegos. «Angels vs Devils» es muy divertido, sobre todo en multijugador (¡se llevó un 76, caramba!), pero sigo creyendo que su modo individual flojea y eso ha habido que reflejarlo en la nota.

J. Martínez (Autor de la review)



Puntuación Micromanía:

Para troncharse

Me parece que su nota debería haber sido más alta, porque es un juego bastante original, sobre todo en la combinación de dos tipos de juego diferentes, y, además, es muy divertido. La parodia de los cuentos de toda la vida es graciosísima. ■Viggo Mortis

La otra nota





Se nota que eres un tipo que domina varias idiomas. Porque el juego es divertido, de acuerdo, pero no es justificable que ni textos ni voces estén traducidos.

L. Escribano (Autor de la review)



Puntuación Micromanía

Desagradable

No acabo de entender qué motivo podría tener nadie para jugar a «Manhunt», un juego que no sólo no es divertido sino que, de puro violento, resulta profundamente desagradable. Creo que deberíais haberle puesto menos nota por utilizar la violencia de una forma absolutamente gratuita. ■J.M.

La otra nota





No creas que fue fácil ponerle nota a «Manhunt», discutimos lo suyo. Al final llegamos a un acuerdo; es excesivo, seguro, y basar un juego solo en eso es triste y pobre de ideas, pero... es "sólo para adultos" y lo advierte. No es lo mejor que ha pasado por aquí, pero lo "jugadores duros" ya saben a lo que se atienen.

L. Escribano (Autor de la review)



EN EL PUNTO DE MIRA
HITMAN CONTRACTS



Puntuación Micromanía



La otra nota

Como protagonizar una película

Creo que este juego debería llevar una nota más elevada que la que le habéis puesto en la revista. Me parece que tanto la ambientación como la libertad de acción son excepcionales, y su argumento está realmente bien hilvanado. ■Víctor Velarde

Coincido contigo básicamente en todo, pero yo creo que esa libertad de acción de la que hablas se ve mermada por la escasez de movimientos sigilosos. Si se hubieran incluido más maniobras diferentes, el juego habría ganado en variedad y para mi su valoración hubiera sido mayor. J.Traverso (Autor de la review)



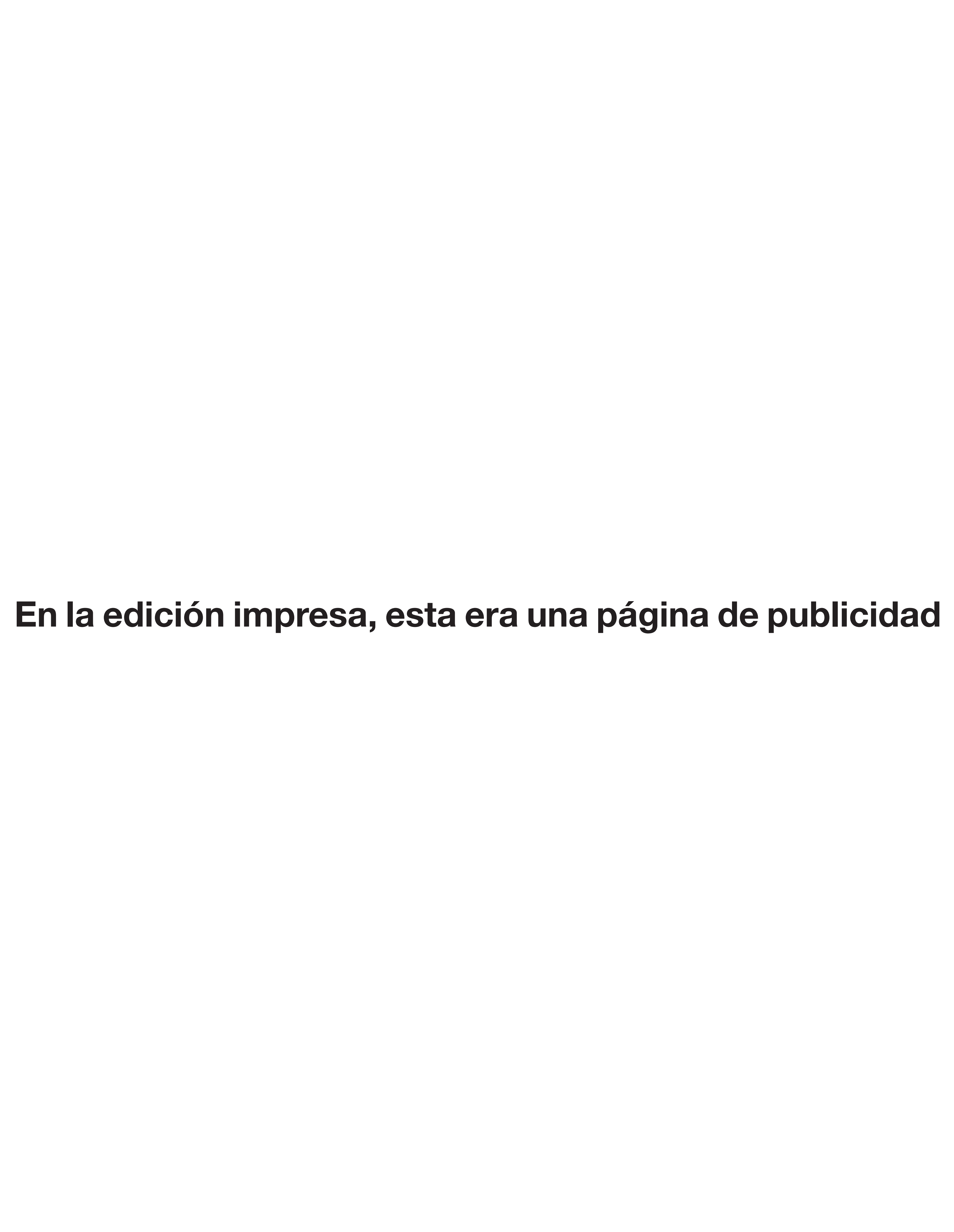
La otra nota

Jugar solos no es jugar

A pesar de que reconozco que «Hitman Contracts» es un buen juego, creo que a estas alturas no es de recibo que un juego de acción no lleve un modo multijugador. El argumento es interesante, sin duda, y la aventura es larga, pero al final se acaba y entonces necesitas un multijugador al que echar mano. ■Gonzalo

Pues sí. Es una lástima que no haya multijugador. Eso es cierto, aunque un juego como este, de infiltración y sigilo, no parece tan necesitado del multijugador como pueda serlo un "shooter" tipo «PainKiller». En cualquier caso la nota refleja la valoración del modo individual y, al menos en principio, no creo que deba verse influida por esta ausencia. J.Traverso (Autor de la review)

Micromanía se reserva el derecho de publicar las cartas que se reciban en esta sección, así como de resumirlas o extractarlas cuando lo considere oportuno para dar entrada a un mayor número de participaciones.


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Los personajes en «Sacred» representan los clásicos arquetipos del rol, conocidos por todos los jugadores del género. La Seraphim, imagen principal del juego, es el típico paladín.

¿Sabías que...

... podrás conseguir hasta un total de 2.500 personajes, combinando y personalizando todas las habilidades y tipos de ataque diferentes que hay en el juego?

¿CUÁL ES TU PERSONAJE PREFERIDO?



Elfo Oscuro

Antiguo servidor de las fuerzas del Mal y la Oscuridad, se convirtió en un proscrito entre los suyos y hoy lucha a las órdenes del rey Aarum. Es un maestro en las artes mentales y suele utilizar armas envenenadas.



Seraphín

Este bello ángel es una de las descendientes de una elevada estirpe celestial. Su alineación siempre es con las fuerzas del Bien y actúa como representante de los paladines de Ancaria. Posee tanto fuerza y destreza como una magia poderosa.



Elfa del Bosque

La naturaleza es su mejor aliada. Es capaz de invocar criaturas, usar la vegetación y el entorno para atacar y defenderse. Además, es toda una experta en el manejo de cualquier tipo de arco, e incluso puede disparar varias flechas a la vez.



Gladiador

Combina fuerza, resistencia y es osado como ningún otro. Su habilidad con la espada y su fuerza bruta son sus principales baluartes. Además, es un experto en el cuerpo a cuerpo y rara vez tendrá que recurrir a las artes mágicas.



Mago

No sólo es un experto en el arte de la hechicería, sino que además posee una singular destreza en el manejo de espadas y bastones. Las fuerzas elementales le dan todo su poder, para crear poderosos conjuros.

El rol más divertido del mundo

SACRED
La Leyenda del Arma Sagrada

¿Qué haces cuando un demonio es liberado del Averno y no parece haber obstáculo para la destrucción del universo? Pues te pones delante de tu ordenador, escoges tu personaje, aprendes habilidades y hechizos, y te conviertes en protagonista de uno de los juegos de rol más geniales del momento.

Epica. Eso es el rol. Mundos fantásticos donde todo es posible. Donde la ciencia se da la mano con la magia. Donde el valor, el honor y el eterno enfrentamiento entre el Bien y el Mal marcan los sorprendentes derroteros de la acción. Donde fantásticos personajes se adentran sin temor en un universo desconocido. Un mundo en el que quedarán atrapados sin remedio atraídos por el poder de la magia.

Todo lo que seas capaz de imaginar y en cantidades industriales, está en el nuevo proyecto de Ascaron. Un juego que FX se está encargando de adaptar a nuestro mercado, imprimiéndole ese toque personal que comienza con la calidad de sus localizaciones y culmina con su genial política de precios, que les ha situado como una de las compañías más valoradas por todos los jugadores de PC.

ROL Y ACCIÓN EN ARMONÍA

Hay muchos aspectos que hacen de «Sacred» un juego del que se pueden esperar grandes cosas, pero, entre todos ellos, destaca sobremanera la diversión que se esconde tras su mundo de fantasía.

Su diseño, muy clásico, viene marcado por la jugabilidad y la sencillez. Su argumento, tópico a primera vista, oculta sin embargo grandes sorpresas. La libertad de acción es casi completa. Su enormidad, en todos los sentidos, promete horas y horas de juego.

Y la combinación de rol y acción en un equilibrio casi perfecto, puede convertirlo en el más sobresaliente heredero de la tradición más "popular" del rol, creada por títulos como el insigne «Diablo» o el más reciente «Dungeon Siege».

«Sacred» llega con la idea de devolver al aficionado al rol la ilusión por el género y que intenta ofrecer mucho más de lo que uno se pueda imaginar.

Será un fiel y brillante seguidor de «Diablo». Su acción es sencilla y su jugabilidad tan tremenda que asusta

ANCARIA EN PELIGRO

El Reino de Ancaria, gobernado por Aarum, ve quebrada su paz y armonía por una traición. El rey corre peligro, los ejércitos de la tinieblas avanzan, y nada parece oponerse a un terrible y desolador futuro. ▶▶

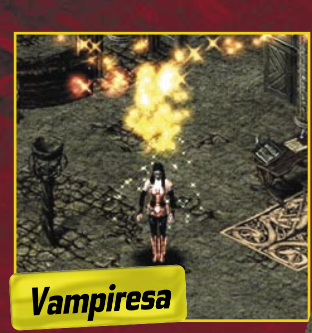
- Género: Rol/Acción
- Estudios/Compañía: Ascaron
- Distribuidor: FX Interactive
- Idioma: Castellano (textos y voces)
- Fecha prevista: Julio 2004
- www.sacred-game.com

LAS CLAVES

- Todo el diseño bebe de las reglas creadas por «Diablo».
- Podrás escoger al protagonista entre seis clases diferentes.
- El mapa de juego tendrás hasta 16 áreas diferentes.
- El mundo de juego es tan grande que para recorrer distancias muy largas, tendrás que usar un caballo.
- Los personajes, manejarán hechizos y artes de combate; y podrás personalizar sus combos.
- Habrá tres modos distintos para el multijugador: campaña cooperativa, misiones y duelos.
- Se está traduciendo, tanto textos como voces, al español.

PRIMERA IMPRESIÓN

Divertido, adictivo, espectacular y muy jugable. El rol que estabas esperando desde «Diablo».



Vampiresa

▲ De "no muerta" paso a ser medio humana gracias al "contagio" que sufrió con la sangre de un Seraphín. Su peculiar naturaleza le permite pasar de guerrera, durante el día, a desplegar sus más oscuros poderes por la noche.



▲ **¿ALGUIEN HA VISTO UN DRAGÓN POR AQUÍ?** Dragones, mazmorras, criaturas de leyenda y el poder de la magia son elementos del rol más clásico que se dan cita en la acción de «Sacred».

▲ **CARA DE ÁNGEL, FUERZA DE DIABLO** La Seraphím combinará fuerza física y magia. Este personaje será similar al clásico paladín.

EL FIEL DISCÍPULO DE UNA GRAN ESCUELA

» **Las fuentes principales de inspiración para «Sacred»** se descubren rápidamente en un primer vistazo; aunque sería casi más correcto decir "la" fuente original. Si bien «Sacred» es un brillante reflejo de los juegos donde rol y acción se combinan, en una perfecta sinergia, resulta evidente a los cinco minutos de jugar que debe ser considerado un heredero directo de «Diablo».

» **Blizzard inició con «Diablo» la era más popular del rol.** Detalles como el diseño de inventario –reproducido y mejorado en «Sacred»–, la evolución, casi instintiva, de las habilidades del personaje escogido y, sobre todo, la posibilidad de volver, una y otra vez, sobre el juego, y darse cuenta de que nunca es igual, son aspectos reproducidos y mejorados de «Diablo».

» **También hay una referencia en «Dungeon Siege».** El título de Gas Powered Games ofrece otras similitudes con «Sacred», como la evolución de las habilidades o, también, el inventario. Pero se aleja en otros apartados, puesto que maneja grupos de personajes –un rol más clásico–, para lograr un equilibrio en sus habilidades.







▲ **CON LA AYUDA DE TUS AMIGOS.** El modo online cooperativo, que podrá seguir la campaña del modo individual, es sin duda uno de los más prometedores del juego. Y, además, será jugado en servidores españoles. ¡Olé!



▲ **A PIE Y A CABALLO, NO DEJES DE PELEAR** Recorrer grandes distancias se te hará menos pesado cabalgando. Y, además, tu fiel jamelgo te dejará pelear mientras lo montas. ¡Mucho mejor mascota que un perro, dónde va a parar!

El origen de todo se encuentra en Shaddar, nigromante desterrado por hombres y elfos, cuyo afán de venganza le lleva a convocar a las fuerzas de las Oscuridad.

El problema viene cuando, por un error, desata la furia de un demonio. Liberado de las cadenas del Averno, ahora vaga libremente por Ancaria. ¿Serás tú capaz de detenerlo?

PERSONAJES PARA SOÑAR

El guión parece tópico, pero no te fíes porque «Sacred» promete radicales cambios de dirección en su argumento a medida que la historia avanza.

Historia que, a partir de los hechos comentados, te ofrece la oportunidad de vivir la aventura metido en la piel de uno de los seis personajes diferentes que encontrarás en el juego: Gladiador, Elfo Oscuro, Elfa del Bosque, Mago, Seraphím o la poderosa Vampiresa.

SUMÉRGETE EN LA MAGIA

«Sacred» es uno de esos juegos absorbentes que te meten, de golpe y porrazo, en un mundo de maravillas del que es difícil escapar.

Desde el primer minuto empiezas a luchar, conseguir objetos, alcanzar pequeñas metas y las recompensas continuas a cualquier acción te empujan a seguir más y más, sin poder parar ni un segundo.

Seguro que ya sabes de lo que hablamos. Y es que uno de esos títulos que se convier-

Te enganchará desde el primer minuto. Y volverás a esa vieja sensación de "cinco minutos más, y lo dejo..."



▲ **PERO, ¿QUÉ COMEN ESTOS BICHOS?** Mantener a raya a ciertos enemigos no será nada fácil, por suerte la magia estará siempre presente en el juego y algunos personajes serán especialistas en los hechizos más poderosos.



▲ **¡MALDITOS CABALLEROS OSCUROS!** El comportamiento de los enemigos te sorprenderá. Te atacarán en grupo, te rodearán, te cortarán cualquier posible salida y no te darán tregua. ¡Pero tampoco es tan terrible como parece! ¿o sí?



... en la modalidad online los jugadores españoles tendremos acceso a un servidor, dedicado en exclusiva para nosotros?





▲ **DÍ, ¡OH, MAESTRO!** Hay personajes como el Maestro de armas que serán de gran ayuda. Sólo él podrá crear los combos que tú mismo diseñes.



▲ **LA REINA DE LA NOCHE.** La vampiresa multiplica sus poderes por la noche. Todo su poder más oscuro se despliega en las sombras.

te en todo un peligro por su alto nivel de adicción, y con el que te pasan las horas volando sin darte cuenta, no es algo que aparezca todos los días en el disco duro de tu ordenador.

LO MEJOR DE LO MEJOR

«Sacred» unirá la sencillez y jugabilidad de «Diablo» con la enormidad e infinitas posibilidades del rol más clásico.

Desde el principio, el combate con enemigos y la consecución de misiones y búsquedas, encargadas por distintos personajes, definirán tu perfil y habilidades. Un enorme inventario te permitirá manejar multitud de objetos y elementos. Las habilidades especiales de cada personaje serán modificadas y potenciadas por la recolección de runas de poder, que al tiempo abren diferentes posibilidades de evolución.

Podrás mejorar combate, magia, protección. Podrás especializar tu personaje y su armamento hacia distintos estilos de lucha, o hechizos de uno u otro tipo...

Hasta aquí, todo parece bastante conocido. Pero «Sacred» también abrirá nuevos frentes en el mundo del rol. Un ejemplo: puedes coger distintas habilidades y artes de combate, combinarlas y diseñar "combos". Combinaciones de golpes y magias que te permiten efectuar acciones múltiples con una sola orden.

SÍ, MAESTRO

Estos combos pueden ser cientos, dadas las muy variadas artes que cada personaje puede manejar. Tú los diseñarás a tu gusto, pero su creación y activación dependerá de un personaje muy especial, el Maestro, que a cambio de tu oro (¡ay, amigo!, que en esta vida nada es gratis) y siempre que poseas un nivel de experiencia adecuado, lo conju- ▶▶

«Sacred» es llegar, coger el ratón y jugar. Y no parar ni moverse del ordenador durante horas y horas







VIGÍLALE DE CERCA

» Una vez escogida la clase de tu personaje, tendrás que controlar sus pasos en todo momento y vigilar, bien de cerca, sus movimientos. Lo de "bien de cerca" tómalo en un sentido literal, puesto que «Sacred» ofrecerá niveles de detalle para seguir la acción.

» Habrá tres niveles de detalle, con el protagonista como centro. Pero será conveniente alternarlos para optimizar los ataques o buscar vías de escape si la cosa se pone fea. Por ejemplo, para golpear a enemigos muy concretos, la vista más cercana será la mejor.

» Será recomendable hacer zoom sobre el personaje, de vez en cuando, para no perder detalle del entorno más inmediato, ya que el escenario podrá ocultar secretos y tesoros –que se identificarán como pequeños destellos en el mismo– y que nos pueden deparar suculentas recompensas en forma de objetos, mágicos o no.



EL GRAN UNIVERSO DEL ROL

» Hasta 16 regiones abarcará el Reino de Ancaria. Todas repletas de ciudades, fortalezas, personajes y enemigos que te invitarán a superar múltiples desafíos. No necesitarás completar todas las misiones y búsquedas que te encomienden para llegar al final, pero te permitirán aumentar tu nivel de experiencia y habilidad.

» La acción te llevará de los dominios de Frostgard a los territorios volcánicos de Noc Draco. Del desierto de Khorard-Nur al bosque oscuro de Moorbrok. Y una característica de todos ellos es que podrás entrar en cada estructura que encuentres, ya sea cueva, posada, castillo o edificio y explorarla convenientemente.



▲ **¡MI REINO POR UN CABALLO!** El caballo será uno de los grandes hallazgos de «Sacred». El descomunal tamaño del universo de juego lo convierte en un elemento indispensable para desplazarnos rápidamente de un punto a otro.



▲ **NO HAY DESCANSO PARA EL GUERRERO** Cada vez que te adentres en una nueva zona a explorar, al instante estarás rodeado de enemigos. No esperes ni un segundo de descanso, allí donde vayas.

rará para que puedas usarlo.

OLVIDA LAS DISTANCIAS

Dado el tamaño abrumador del mundo de «Sacred», se ha incorporado un elemento que sin duda es una de las claves del juego. Y es que sus 16 regiones, plagadas de personajes, monstruos y misiones, dan mucho de sí, y para moverte de un punto a otro puedes tardar muchísimo... excepto si tienes un fantástico caballo.

Éste personaje, además, cuenta con sus características que se suman a las tuyas en defensa, ataque, etc. y será más útil en combate para unos personajes que para otros...

> **¿Sabías que...**
> *... en otros países el precio al que se podrá comprar «Sacred» será el doble del que tendrá el juego en España?*

A JUGAR...

Todo contará en «Sacred» a favor de la variedad y la diversión. Olvídate desde el principio de tener que leer un manual si no te apetece. Todo será llegar y jugar. Rápido, directo, absorbente, como en otros grandes juegos.

Las posibilidades y combinaciones de la configuración de personajes y su correspondiente evolución, son casi infinitas. Y, además, la libertad que te da para jugar se traslada también al componente multijugador.

DIVERSIÓN ONLINE

Habrá tres modos diferentes de juego online: libre, campaña cooperativa y combate contra otros jugadores, de forma individual o por equipos, con



▲ **¡QUÉ BONITO ES EL CAMPO!, PERO...** Hasta en el rincón más tranquilo te llevarás algún susto. Y es que hasta las bestias salvajes más comunes se cruzarán en tu periplo por las regiones del mundo de Ancaria, incordiándote.



▲ **¡VAYA VISTA, AMIGO!** Al entrar en los edificios, el gráfico de su estructura se alterará. Así podremos ver perfectamente el interior y explorar todos los rincones sin problemas.



▲ **SI HAY DRAGONES, HAY MAZMORRAS.** El diseño de las mazmorras y subterráneos resulta muy atractivo y acorde a las reglas del género.



▲ **¡NI EN EL AIRE TE DEJAN TRANQUILO!** Si los enemigos pueden volar, tendrás que usar habilidades especiales para alcanzarlos y matarlos.

un máximo de ocho contra ocho jugadores. Lo mejor será que, entre otras cosas, podrás importar tu personaje de la campaña individual, con sus poderes y experiencia al modo online de juego.

Pero si prefieres volver a incidir sobre la campaña individual para mejorarlo aún más, también podrás hacerlo, elevando la dificultad del juego y consiguiendo mucho más poder.

EL CORAZÓN DEL DRAGÓN

Finalicemos este primer contacto viendo lo que nos deparará el apartado técnico.

«Sacred» promete una calidad gráfica fantástica, combinando la perspectiva isométrica con detallados modelos 3D. Además, los efectos especiales se perfilan brillantes (mucho ojo a los juegos de luces en los hechizos) y su banda sonora, por dar otro ejemplo, es soberbia.

El rol, en fin, rejuvenece en «Sacred» como un género pensado para disfrutar como hacía mucho tiempo que no veíamos.■ F.D.L.

Los elfos oscuros representan el bando del mal en el juego

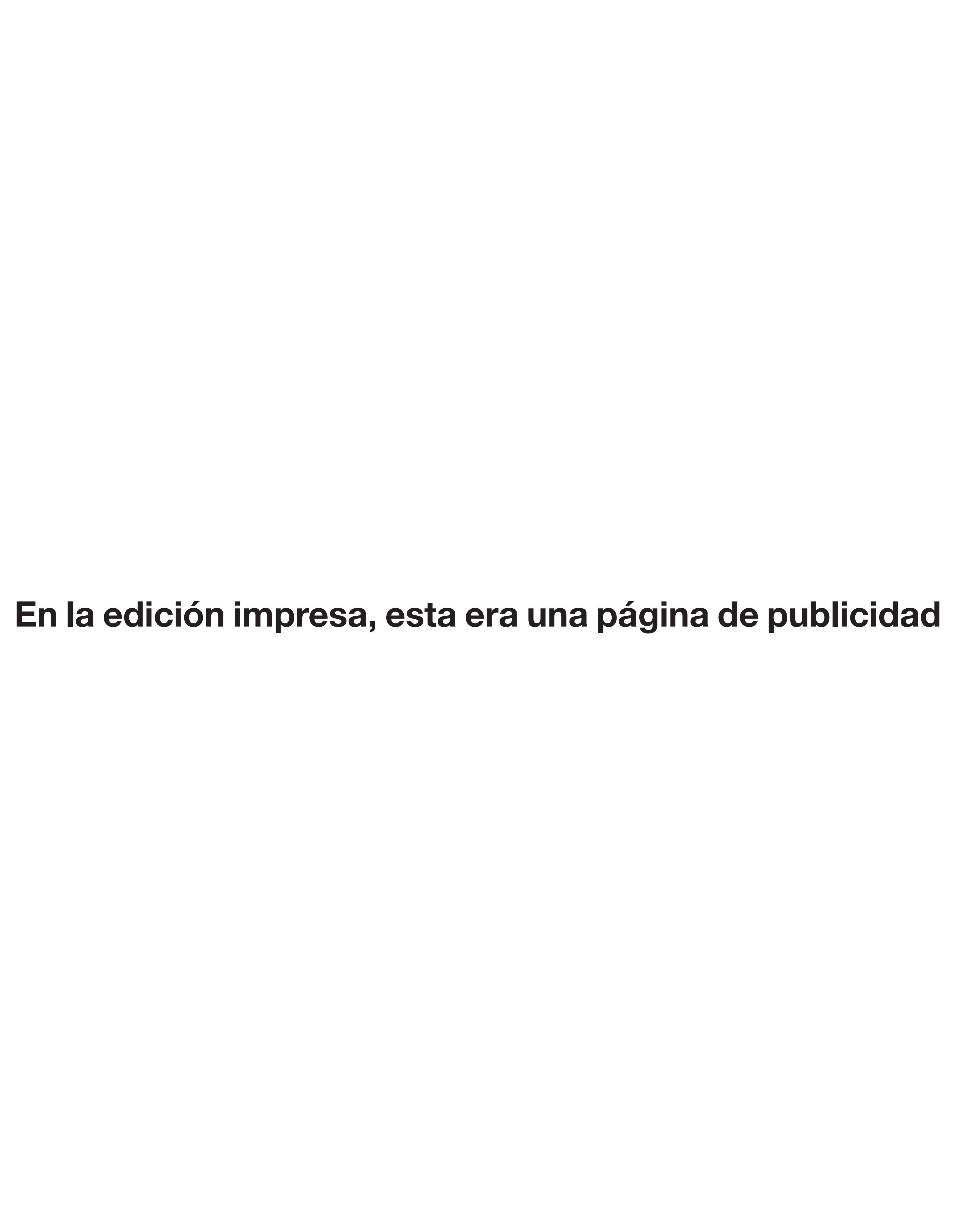
UN MUNDO MÁGICO DE VIRTUD Y MALDAD

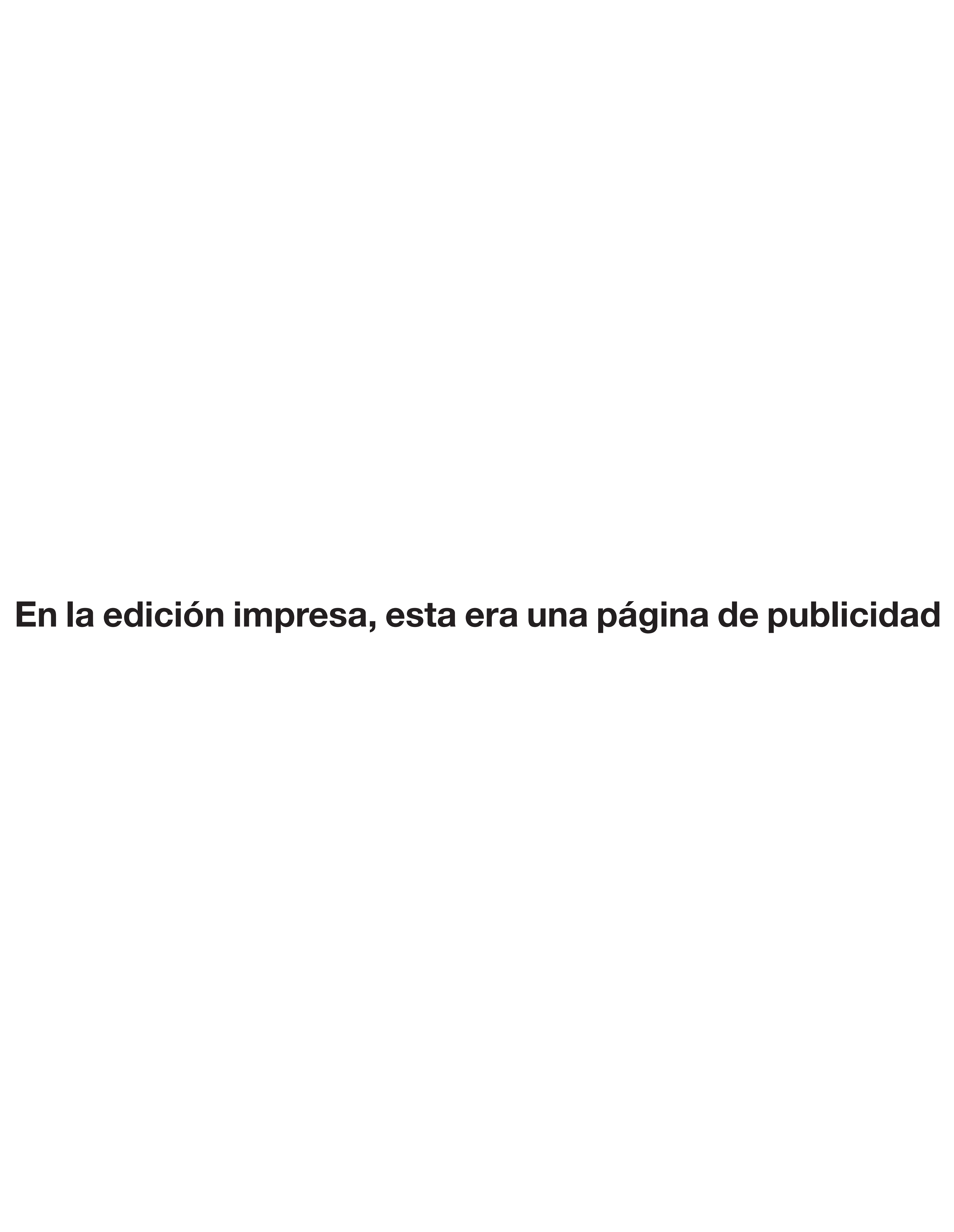
» Toda Ancaria se encuentra bajo el dominio de Aarum, pero el regente ha sido traicionado por los que creía sus aliados. En este mundo, Shaddar, el nigromante, ha desatado las fuerzas del Mal en su afán de venganza contra aquellos que lo desterraron.

» Los mejores guerreros de cada una de las razas de Ancaria se han conjurado para aniquilar al Mal invocado por Shaddar, y encontrar el arma sagrada conocida como "Corazón de Ancaria", que atesora el poder para triunfar contra las fuerzas de la oscuridad.

» El mapa precisa una consulta permanente. En él encontrarás los "puntos calientes" del juego, donde las misiones son encargadas y a los que volver una vez cumplidas. También podrás superponer un minimapa durante la acción, para localizar tu posición.




En la edición impresa, esta era una página de publicidad


En la edición impresa, esta era una página de publicidad



- Género: Velocidad
- Estudios/Compañía: Juice Games/Acclaim
- Distribuidor: Acclaim
- Idioma: Castellano (textos y voces)
- Fecha prevista: Septiembre
- www.juicedthegame.com

Juiced

¿Quieres ser el amo del tuning?

Si tu coche tiene un alerón, 200 caballos, llantas de aleación y además resulta que es un Corsa, no cabe duda, has sido infectado por el virus del tuning. Aún no se conoce cura pero, tranquilo, para no arruinarte puedes pasarte por este juego.

LAS CLAVES

- Se podrán pilotar hasta 50 coches de 17 marcas diferentes.
- Podremos comprar cientos de accesorios de 60 compañías.
- Incluirá un modo para correr en equipo contra otros pilotos.
- Se podrán apostar coches en las carreras, tanto en el modo individual como en el multijugador.
- Su sistema de juego tendrá muchos puntos en común con el de «NFS Underground».
- Tendrá un modo multijugador para seis jugadores.

PRIMERA IMPRESIÓN

Un trepidante juego de carreras en el que podrás "tunear" tu coche hasta extremos increíbles.

La fiebre por el tuning se extiende por todo el mundo, y cada vez son más los que personalizan su coche con piezas de todo tipo hasta convertirlo en una obra de arte. Es un fenómeno que causa furor y, como era de esperar, no ha dejado indiferente a la industria del videojuego.

«Juiced» será un título de carreras automovilísticas de primer orden que nos introducirá en el apasionante universo del tuning y que nos ofrecerá como carta de presentación una prometedora combinación de realismo y tecnología.

EL PRESTIGIO ES LO IMPORTANTE

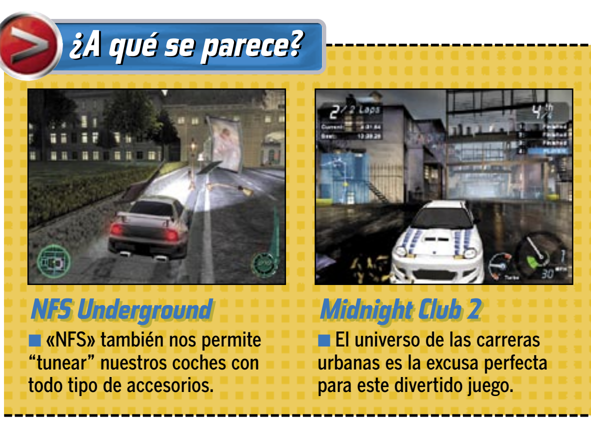
«Juiced» tendrá en su modo individual un desarrollo muy abierto que nos propone como objetivo prioritaroio obtener el mayor reconocimiento en el "mundillo" de las carreras callejeras, lo que implica conseguir el coche más potente y espectacular.

Para ello nos ofrecerán participar en diversas pruebas, ya sean desafíos contra otros corredores o competiciones fijas a las que podremos acceder si tenemos un coche adecuado en cada caso. Allí optaremos entre competir por dinero, por reputación o, mejor aún, por adquirir un coche. Aunque si perdemos en esta última modalidad nos quedaremos sin el nuestro. ¡¡Qué trauma!!

El realismo es tal que incluso si nos lo pensamos mucho ante un

Todos los vehículos y sus repuestos serán réplicas de las versiones reales que podremos tunear a nuestro antojo

¿A qué se parece?



NFS Underground

■ «NFS» también nos permite “tunear” nuestros coches con todo tipo de accesorios.

Midnight Club 2

■ El universo de las carreras urbanas es la excusa perfecta para este divertido juego.

▶ Gracias al motor gráfico del juego podremos disfrutar de escenarios impresionantes. Parece una película.



▶ Ganarse el respeto de los rivales será indispensable para acceder a algunos circuitos.

¿Sabías que...

... el total de vehículos distintos que habrá en el juego, contando con todas las modificaciones posibles, será de 7,2 billones?



▶ Las opciones de garaje nos permitirán modificar cada coche tanto como queramos.



▶ El juego utilizará efectos de desenfoque de movimiento, o “motion blur” muy realistas.



desafío obtendremos menos reputación, aunque ganemos.

Con el dinero que consigamos podremos comprar nuevos accesorios para nuestro coche y, para ello, dispondremos de cientos de artículos para mejorarlo tanto en su aspecto externo como en su funcionamiento mecánico.

Cristales tintados, alerones, parachoques, vinilos, filtros de aire, amortiguadores y, por supuesto, descargas de óxido nitroso, las populares “nitros”, son algunas de las muchas categorías disponibles. Pero la lista es tan grande que asustará al más “tunero”.

Una de la características más interesantes y, sobre todo, originales de «Juiced» será la introducción de un sistema de equipos mediante el cual podremos contratar y entrenar a pilotos que participarán en las pruebas junto a nosotros, para competir de forma coordinada. Será posible incluso darles órdenes durante las carreras, como por ejemplo que atosiguen a un rival peligroso o que nos dejen adelantarles sin ponernos impedimentos.

VELOCIDAD SIN COMPLICACIONES

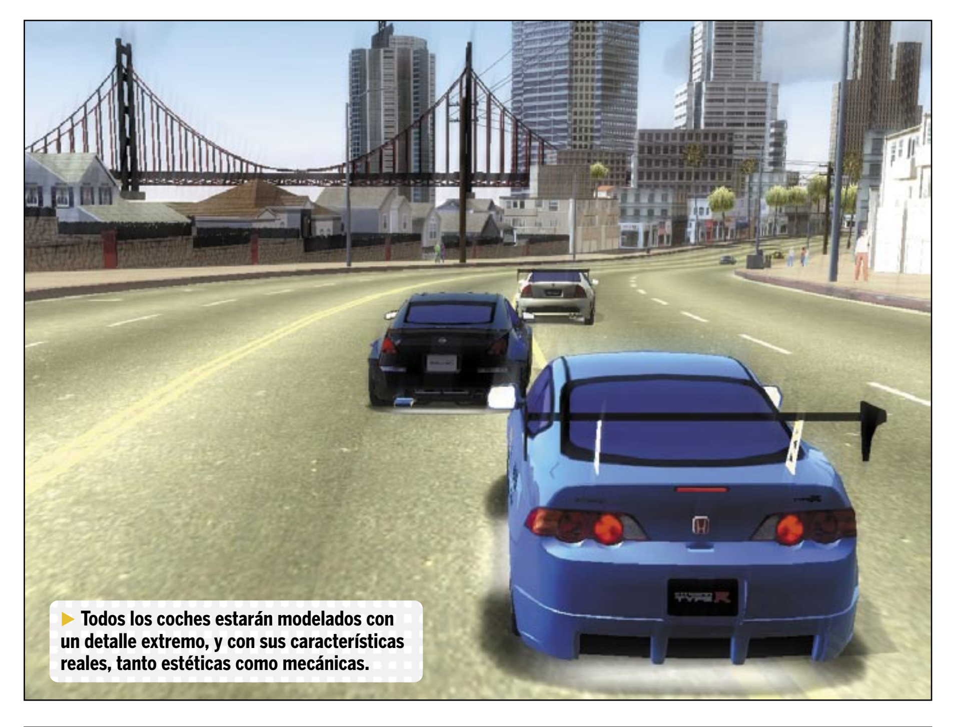
El sistema de juego de «Juiced» adopta una postura que podríamos llamar mixta. Es decir, la conducción, sin ser totalmente realista, tampoco es del todo arcade. En cualquier caso, tiene más de lo segundo que de lo primero pues rebaja el realis- ▶▶





Habrá un sistema de repeticiones que nos permitirá contemplar las mejores carreras.





Todos los coches estarán modelados con un detalle extremo, y con sus características reales, tanto estéticas como mecánicas.



Todas las marcas que aparecerán en el juego serán reales, desde los neumáticos hasta los amortiguadores.

UN SUEÑO HECHO REALIDAD: DE COCHECITO A COCHAZO



MODIFICAR coches reales, como los que podemos tener aparcados delante de nuestras casas, y convertirlos en auténticas obras de arte cambiando cada pequeño detalle es una de las opciones más interesantes en este tipo de juegos. Fácil, rápido y, sobre todo, económico.



UN ALERÓN POR AQUÍ, unas llantas de aleación por allá, unas cuantas pegatinas y... voilà! En poco tiempo tendremos en nuestras manos un coche de lujo capaz de competir con cualquier deportivo en igualdad de condiciones. O incluso mejores, si somos lo bastante habilidosos.



EL LÍMITE para las modificaciones estará en el dinero que consigamos en las carreras y, claro, nuestra imaginación. Si con un humilde utilitario el resultado es espectacular, imagínate lo que podremos conseguir si partimos de un deportivo... ¿Hay alguien que aguante esta emoción?

mo en la simulación del comportamiento físico de los vehículos y comparte con este tipo de juegos la sencillez en el sistema de control y en el ritmo frenético de las carreras.

Esto no quiere decir que en «Juiced» los derrapes, trompos e incluso vuelcos no vayan a estar a la orden del día, pero sí que podremos utilizar sin demasiado miedo el freno de mano ya que, en general, el juego se tomará las suficientes licencias como para resultar manejable.

¡DIOS MÍO! ¡MI COCHE!

Sin duda, donde el realismo del juego será más patente es en la deformación de los vehículos. Cualquier accidente que tengamos, por pequeño que sea, tendrá una consecuencia directa en la carrocería e, incluso si el golpe es suficientemente violento, sobre el funcionamiento del motor.

El nivel de detalle alcanzado en este aspecto será muy elevado. Incluso en la versión todavía por concluir del juego que hemos visto, resulta sencillamente espectacular ver cómo cada accidente va deformando y abollando la carrocería, arañando la pintura o haciéndonos perder piezas con un realismo extremo.

CORRE COMO QUIERAS

«Juiced» nos ofrecerá abundantes modos de juego. A la campaña individual, o principal, habrá que añadir otra más arcade donde lo único que tendremos que hacer será elegir una carrera y, claro está, completarla. También encontraremos un modo libre que nos permitirá participar en carreras personalizadas para las que podremos definir todo tipo de parámetros, desde el circuito hasta el número de contrincantes, la hora del día o el clima.

«Juiced» nos permitirá alcanzar la gloria y el respeto de los demás conductores en carreras donde no existen reglas



▶ Podrás correr a cualquier hora del día: por la mañana, por la tarde, al mediodía, de noche... Y con la hora, claro, varía la iluminación.

¿Sabías que...

... los autores del juego son unos expertos en simulación y que su historial incluye éxitos como «TFX», «EF 2000» o «Typhoon»?

ELIGE TU CAMINO



EL NÚMERO DEFINITIVO DE ESCENARIOS parece que no será muy elevado pero podremos completar recorridos muy variados por cada uno de ellos. La ciudad donde competiremos se divide, a su vez, en barriadas. Para acceder a cada una de ellas y a las distintas carreras existentes, tendremos que ir ganándonos el respeto de los rivales poco a poco. A partir de ahí, las invitaciones a competir serán cada más habituales, e iremos accediendo a los distintos circuitos del juego, que podremos recorrer en dos sentidos: normal e inverso. Además, parece que tendremos, incluso, la posibilidad de crear nuestras propias carreras definiendo los trazados a nuestro gusto.



▶ A la hora de elegir coche tendremos a nuestra disposición 50 vehículos diferentes, más todas sus posibles modificaciones.



▶ Cada una de las ciudades del juego se divide en barrios, y en éstos encontraremos diferentes circuitos en los que competir.

Será posible correr en equipo junto con otros conductores a los que podremos dar órdenes para alcanzar la victoria

Esta abundancia se extenderá, sobre todo, al número de modelos disponibles. «Juiced» contará con 50 coches, réplicas exactas de sus versiones reales, pertenecientes a 17 compañías diferentes entre las que aparecen Toyota, Opel, Honda o Ford.

Igualmente, los desarrolladores de «Juiced» han contado con las licencias de más de 60 compañías fabricantes de accesorios, de manera que los centenares de piezas con las que podemos “tunear” nuestros coches serán muy realistas. Los aficionados reconocerán los productos de fabricantes como Bridgestone, Ferodo, Konig o Alpine, por ejemplo.

El juego también incluirá, por supuesto, un modo multijugador que nos permitirá competir contra otros cinco amiguetes, en un ejercicio que aprovecha muchas de las características del modo individual. Esto implica que podremos competir formando equipos con otros jugadores y que, además, será posible ganarles sus coches o perder el nuestro si somos tan insensatos de apostarlo en una carrera.

CALIENTA MOTORES

Es cierto que la versión de «Juiced» que hemos examinado todavía no está terminada y aún hay algunos aspectos que están sujetos a cambios, como el número de circuitos. Pero lo desarrollado hasta el momento cuenta con suficientes elementos de juicio como para que podamos catalogarlo como el juego de tuning más prometedor de los próximos meses, gracias a sus millones de combinaciones. ¿O 7,2 billones de coches os parecen pocos? ■ **J.P.V.**





- Género: Acción
- Estudios/Compañía: Lucasarts/Activision
- Distribuidor: Activision
- Idioma: Sin confirmar
- Fecha prevista: Septiembre 2004
- www.starwarsbattlefront.com

LAS CLAVES

- Tiene modo individual y multijugador, pero se orienta sobre todo a éste último.
- Habrá tres opciones de juego en el modo individual: acción, conquista galáctica y campañas históricas.
- En multijugador participarán un máximo de 32 jugadores online y hasta 64 en red local.
- Habrá más de 20 tipos de personajes y 4 facciones distintas.
- Ofrecerá más de 30 armas y otros tantos vehículos de tierra y aire para manejar.

PRIMERA IMPRESIÓN

Star Wars se vuelve épico. Será un universo bélico ideal para los fans de Star Wars y LucasArts.

Star Wars Battlefront

¡¡Elige tu bando, soldado!!

Cuando un clon te saluda, un soldado imperial te echa el aliento en la nuca, y al mirar a un lado ves pasar un AT-ST, no has entrado en otra realidad. O tal vez sí, porque eso te propone LucasArts: entrar en la épica de Star Wars.

Es difícil pensar, a estas alturas, en un juego de "Star Wars" que pueda ofrecer a cualquier usuario experimentado un toque de originalidad. ¿Qué ha pasado hasta hoy en este universo? Nos hemos convertido en Jedis, en el mismísimo Obi Wan, hemos pilotado X-Wings, hemos entrado en la Estrella de la muerte, dirigido el Halcón Milenario, encarnado a señores Sith... ¿y se puede hacer todavía más? Pues parece que sí, porque LucasArts quiere demostrarnos que, en la práctica, aún no hemos vivido de verdad lo que es "Star Wars".

LA GUERRA TOTAL

En esencia, «Battlefront» será un juego de acción. Pero no un juego de acción cualquiera, a la manera de los cientos de imitadores de "Quakes", "Unreals" y demás. La acción (la guerra, mejor dicho) en «Battlefront» es global. Cuatro facciones enfrentadas por el control de la galaxia, luchando entre sí, todas contra todas, y donde el jugador asumirá el papel que desée entre veinte tipos de personajes distintos.

Y es que «Battlefront» será, casi, el «Battlefield 1942» de "Star Wars". Un título cuya orientación más clara será hacia el multijugador, y donde la coordinación entre personajes de ca-

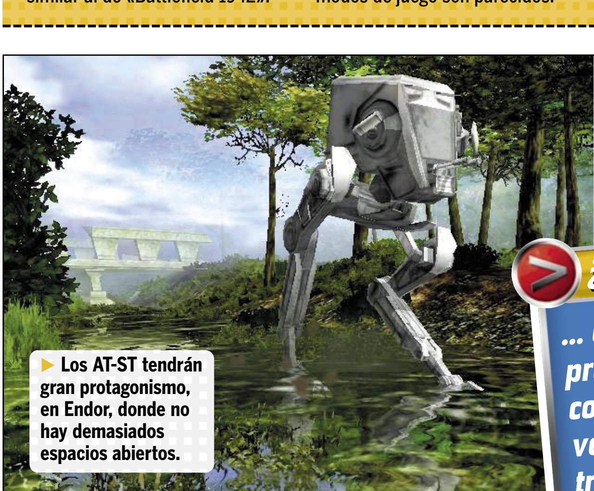
¿A qué se parece?



Battlefield 1942
La acción por equipos en «Battlefront», tiene un diseño similar al de «Battlefield 1942».

Unreal Tournament 2004
En «UT 2004» también controlamos vehículos y sus modos de juego son parecidos.

Podrás equipar a tu soldado con diversos objetos, como los "jet pacs", para mejorar su potencial de ataque y habilidades.



Los AT-ST tendrán gran protagonismo, en Endor, donde no hay demasiados espacios abiertos.

¿Sabías que...

... el lanzamiento del juego, el próximo septiembre, coincide con el día en que sale a la venta el pack en DVD de la trilogía de cine original?



En Hoth, tendrás unidades tan conocidas como los AT-AT y los Taun Taun.



Las facción más original es el ejército de robots, que son el grupo iindependentista! de la galaxia. ¡La vida artificial al poder!

Star Wars y la acción multijugador se unen, ambientando el juego en las batallas más clásicas del cine

racterísticas diferentes y complementarias marcará el desarrollo de la acción.

DEL CINE AL PC

Una seña identificativa de «Battlefront» es que todas sus multitudinarias batallas se ambientarán e inspirarán, de manera directa, en distintas secuencias de combate clásicas y conocidas por casi todo el mundo, vistas en las seis películas de la saga creada por George Lucas... Sí, has leído bien. En las seis. Porque «Battlefront» es el primer título de LucasArts que empezará a desvelar muchos de los secretos del Episodio III, cuyo estreno está previsto para 2005.

ANTES QUE NADIE

Esto se podrá comprobar en algunos personajes, escenarios y batallas, de las que aún no se han querido dar detalles en profundidad, pero que serán un guiño muy especial de la compañía al jugador, para cuando acudamos a ver la película y po- ▶▶

PREPARA LA BATALLA

LA CREACIÓN DE CADA DETALLE en los juegos de Star Wars, y en todo lo que tenga que ver con George Lucas, siempre ha sido un aspecto cuidado con mimo, y que pasa por múltiples fases de producción. Los artistas que habitualmente trabajan en las películas de "Star Wars" han tenido aquí un papel protagonista para dar a «Battlefront» ese sello inimitable que sólo Lucas puede conseguir. Además, teniendo en cuenta que la película del Episodio III también tiene su hueco aquí, muchos de estos diseños deben considerarse como un regalo para los "fans" de la Guerra de las Galaxias.

ESTO ES STAR WARS, EN VIVO Y EN DIRECTO



«BATTLEFRONT» no se parecerá a ningún juego anterior de LucasArts. Ningún otro título de Star Wars ha sido capaz de reflejar, en una línea temporal, la serie completa de las seis películas, ni incluir personajes, escenarios y situaciones que tengan una referencia directa en aquellas.



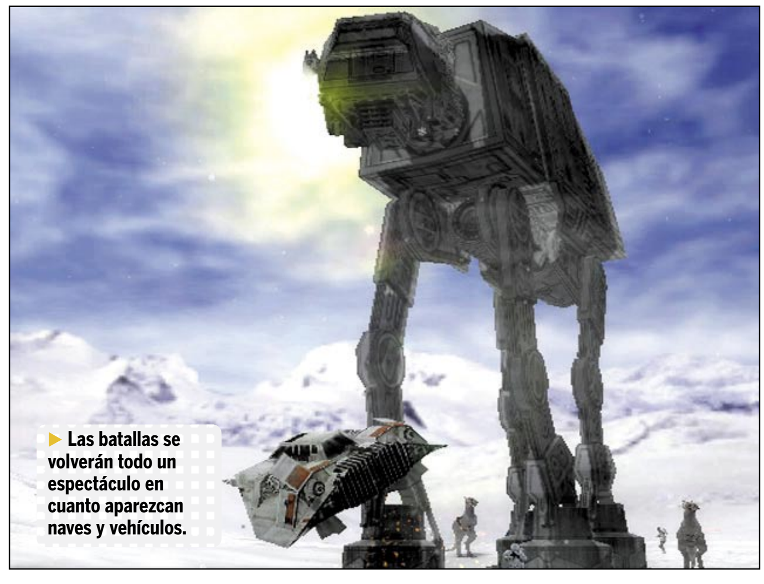
LAS BATALLAS MÁS CONOCIDAS y características de cada una de las películas han sido estudiadas al detalle, para luego ser adaptadas como juego de acción. Muchas de las escenas que viviremos de primera mano son un reflejo exacto, punto por punto, de esas batallas.



Las batallas se desarrollarán tanto en escenarios exteriores como interiores. En éstos, la acción ofrecida será intensísima.



La batalla de Endor es recreada a la perfección en «SW Battlefront».



Las batallas se volverán todo un espectáculo en cuanto aparezcan naves y vehículos.

¿Sabías que...

... algunos escenarios están basados en la película del Episodio III y descubrirán muchos de los secretos de su guión?

▶▶ damos pensar con un cierto orgullo, "si yo ya sabía lo que iba a pasar en esta escena...".

Sin embargo, lo que hemos repasado hasta ahora, no es sino la superficie de «Battlefront». Como ya se ha mencionado, se perfila como el juego de "Star Wars" que mejor recoge y refleja el espíritu de las películas

STAR WARS, A TOPE

Habrá más personajes que nunca, todos soldados o "guerreros", que puedan ser controlados directamente por el jugador. Podremos manejar más de treinta armas diferentes, otros tantos vehículos de aire y tierra (que van desde los A-Wing hasta los descomunales AT-AT), más de diez planetas diferentes en los que combatir y que conquistar, modos especiales de juego cooperativo, donde el bando vencedor acumulará experiencia para las siguientes batallas y obtendrá ciertas recompensas, como habilidades especiales, para comenzar con una ventaja sobre el enemigo...

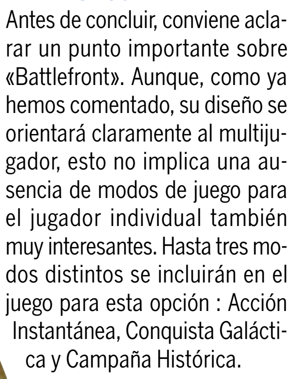
La experiencia de juego que promete «Battlefront» es más que atractiva, ya que todo indica que nos meterá de lleno en el universo "Star Wars", como no habíamos visto hasta ahora. Y muchos jugadores, sobre todo los que nos conocemos la trilogía original de cabo a rabo, aullaremos de satisfacción al vivir en propias carnes secuencias míticas de las películas, como la batalla en las nieves de Hoth, o la de los bosques de Endor.

PARA TODOS

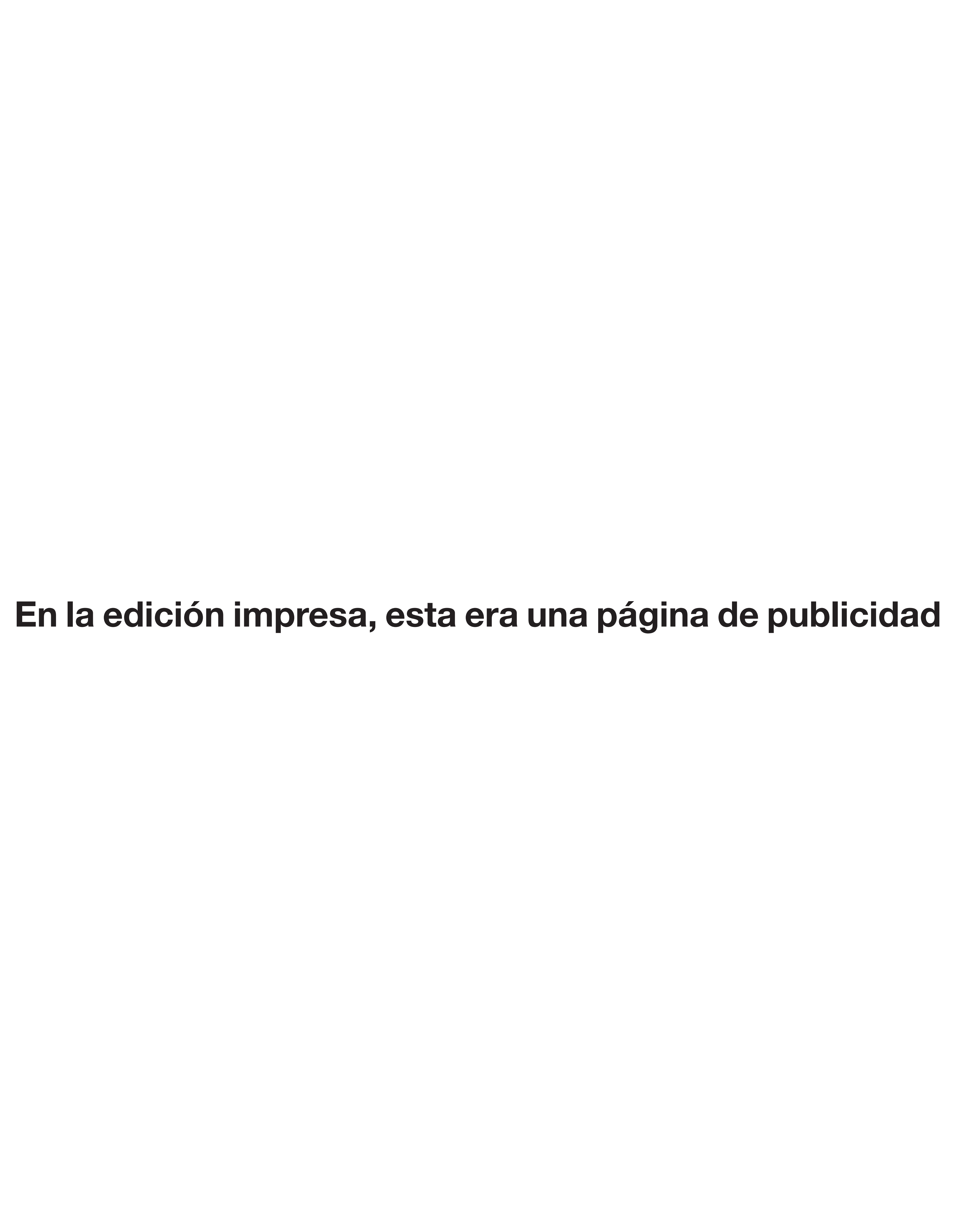
Antes de concluir, conviene aclarar un punto importante sobre «Battlefront». Aunque, como ya hemos comentado, su diseño se orientará claramente al multijugador, esto no implica una ausencia de modos de juego para el jugador individual también muy interesantes. Hasta tres modos distintos se incluirán en el juego para esta opción : Acción Instantánea, Conquista Galáctica y Campaña Histórica.

Y tanto en el modo individual como multijugador, nos encontraremos con un diseño similar de acción, pudiendo utilizar perspectivas en primera o tercera persona, asignando y recibiendo órdenes, y viviendo batallas de corte épico.

«Battlefront» tiene visos de convertirse en un auténtico clásico, y sobre todo de deparar grandes y satisfactorias sorpresas para los que gustan de jugar en compañía. Si te gusta la acción y además eres un fan de "Star Wars", «Battlefront» parece tenerlo todo para convertirse en uno de esos juegos con lo que siempre has soñado. ■ F.D.L.



Las cuatro facciones que se disputan la galaxia se inspiran en los personajes de las seis películas de "Star Wars"


En la edición impresa, esta era una página de publicidad



- Género: Acción/Aventura
- Estudios/Compañía: EA UK
- Distribuidor: EA
- Idioma: Castellano (textos)
- Fecha prevista: Julio 2004
- www.eagames.com/official/catwoman/catwoman/es/home.jsp

Catwoman

Gatita... gatita...

Otro cómic en versión Hollywood. Otro héroe que salta al PC... ¡Un momento! No; héroe no. Esas curvas, ese látigo y ese... ¡glup!, traje ceñido de cuero... Acción, aventura... Las chicas son guerreras amigo y ésta mucho más.

LAS CLAVES

- La acción se basará en una combinación de destreza, combate, plataformas y puzzles.
- No podrás usar armas; sólo un látigo y las habilidades felinas de la protagonista.
- El látigo te servirá también para mover objetos y alcanzar zonas inaccesibles.
- Tendrá más de 20 niveles, en siete escenarios diferentes.
- Parte de la acción se basa en los sentidos felinos (olfato, visión nocturna, etc.)
- El guión sigue paso a paso el de la película.

PRIMERA IMPRESIÓN

Será como tener la "peli" en el PC. **Peleas, latigazos, saltos y, sobre todo, poderes especiales.**

Se ha convertido casi en una tradición del verano. Empiezan los calores y llegan las vacaciones, la playa, alguna canción tonta de moda y la superproducción de Hollywood inspirada en los héroes del cómic americano. La última en aterrizar será «Catwoman», basada en el personaje que nació como secundario en los primeros tebeos de Batman. A la vez que la película se estrenará su correspondiente videojuego, un título de acción que recogerá el espíritu de aquella y que promete estar muy, pero que muy bien. Como Catwoman.

«Catwoman» capta la esencia del personaje y refleja la acción de la película en la que se basa

HISTORIA DE UNA TRAICIÓN

El guión de «Catwoman», sorprendentemente para lo que está siendo habitual en los últimos tiempos, seguirá fielmente el argumento de la película.

Patience Phillips es una artista tímida y sensible. Una mujer sumisa y dispuesta a agradar a los que la rodean, que trabaja para la compañía de cosméticos Hedare Beauty, dirigida por el despótico George Hedare y su esposa, la modelo Laurel. Cuando Patience se entera por casualidad de un siniestro secreto sobre un revolucionario producto antienvejecimiento de la compañía, se ve atrapada en medio de una peligrosa conspiración.

Un intento de asesinato contra Patience da un dramático y místico giro, donde un extraño gato egipcio tiene un papel protago-

¿A qué se parece?



Hulk

Otro superhéroe adaptado al PC, aunque el juego ofrecía más opciones de aventura y sigilo.

Spider-Man

Los movimientos de Catwoman y la mezcla de aventura y acción, recuerdan a «Spider-Man».



La mujer gato es una experta y ágil luchadora cuerpo a cuerpo. Su asombrosa velocidad es otra de su grandes virtudes.

El látigo será tu arma principal. Bueno, y la habilidad con que lo uses...

¿Sabías que...

... muchos movimientos de Catwoman, como ocurre en la película, se basan en vídeos con grabaciones de gatos de verdad?



En el juego podrás controlar los más de 700 movimientos diferentes que se han creado para el personaje protagonista.

Pese a su fiereza y agresividad, la protagonista no deja de ser un personaje de lo más atractivo.

nista. Patience se salva, renaciendo con la fuerza, la agilidad, los sentidos y los extraordinarios poderes de un felino.

VENGANZA Y CRIMEN

Es entonces cuando Patience/Catwoman intenta arreglar las deudas que tiene pendientes con los Hedare, pero llegar hasta ellos no será una tarea sencilla. Para localizar a sus enemigos, y tomar justas represalias por lo que intentaron hacerle, Catwoman tendrá que recorrer un largo camino de más de siete escenarios y veinte fases, plagadas de enemigos por doquier, que protegen el imperio y la integridad física de los Hedare.

Y, ¿con qué contarás tú para ayudar a la buena de Patience? Sobre todo, con la habilidad que hay que desplegar en este tipo de juegos, donde acción, plataformas, precisión y combates continuos se dan la mano. Con eso, claro, y además, con un estupendo látigo, con los reflejos y la fuerza de un gato del tamaño de una mujer y con unas espectaculares habilidades poco comunes para desplazarse casi por cualquier sitio. No hay que olvidarse tampoco de algunos de los poderes de Patience, que son asombrosos.

Tu personaje será capaz sin despeinarse de trepar por las paredes, dar unos saltos impresionantes, moverse a una velocidad endiablada en comba- ▶▶

DEL PAPEL A LA PANTALLA





▲ **LOS BOCETOS Y DISEÑOS** de la película se han tomado como referencia durante el proceso de preproducción del juego para aprovechar al máximo todas las posibilidades de la licencia.

◀ **LOS ESCENARIOS,** en muchos de los niveles del juego, son calcados a los que encontraremos en la película. De hecho, el director de arte del equipo encargado de la producción del juego para EA acudió regularmente a los estudios de cine y asistió, incluso, a parte del rodaje, para captar con total fidelidad la estética que veremos en el cine.

HISTORIAS PARALELAS



EL GUIÓN DE LA PELÍCULA Y EL JUEGO son idénticos y nos invitan a acompañar a la protagonista en su aventura. Desde el nacimiento de Catwoman como heroína, hasta el enfrentamiento contra algunos de sus grandes enemigos, la película se basa en la sencilla idea de traición y venganza, apoyada por las sorprendentes habilidades del personaje. Una gran producción veraniega plagada de estrellas de cine. Un "Spider-Man" con garras, vaya.



¡Miau! No te fíes de las apariencias, porque crees que es tierna como un gato, pero también araña como ellos...



¡Poder felino en acción! Ahora ya sabes cómo ve un gato en la oscuridad.



¿Sexy? ¿Sexy? ¡Nooo! ¡Qué va! Ese movimiento de caderas... casi... no... nos distrae...

¿Sabías que...

... el personaje de Catwoman debutó en el cómic con el nombre de The Cat, en el álbum número 1 de Batman en 1940?

▶▶te o manejar el látigo con una destreza que para sí querría el mismísimo Indy.

ACCIÓN NOCTURNA

Entre los poderes especiales de nuestra protagonista destaca sobre todo la visión nocturna. Su efecto es similar al que se consigue en muchos juegos de acción cuando los personajes utilizan la visión infrarroja. Aquí es especialmente importante si tenemos en cuenta que nuestra heroína, como es de ley por su naturaleza, tiene la costumbre de cazar de noche y la mayoría de las escenas transcurren en la más inquietante penumbra.

El olfato o la capacidad de predicción de los movimientos del enemigo, serán también elementos clave para conseguir respetar en nuestro PC las cualidades del personaje original.

Para sacar a relucir sus poderes, Catwoman deberá antes potenciarlos de forma conveniente. Algo así como acumular puntos de experiencia durante el combate "normal", para luego desatar las habilidades más poderosas del felino.

No será posible utilizar ciertos poderes especiales continuamente, ni durante un período indefinido. Pero algunos son espectaculares. El modo "gata salvaje", por ejemplo, convierte a Patience en un auténtico torbellino de furia, que reparte latigazos y golpes a mansalva con una velocidad endiablada.

¡A POR LOS HEDARE!

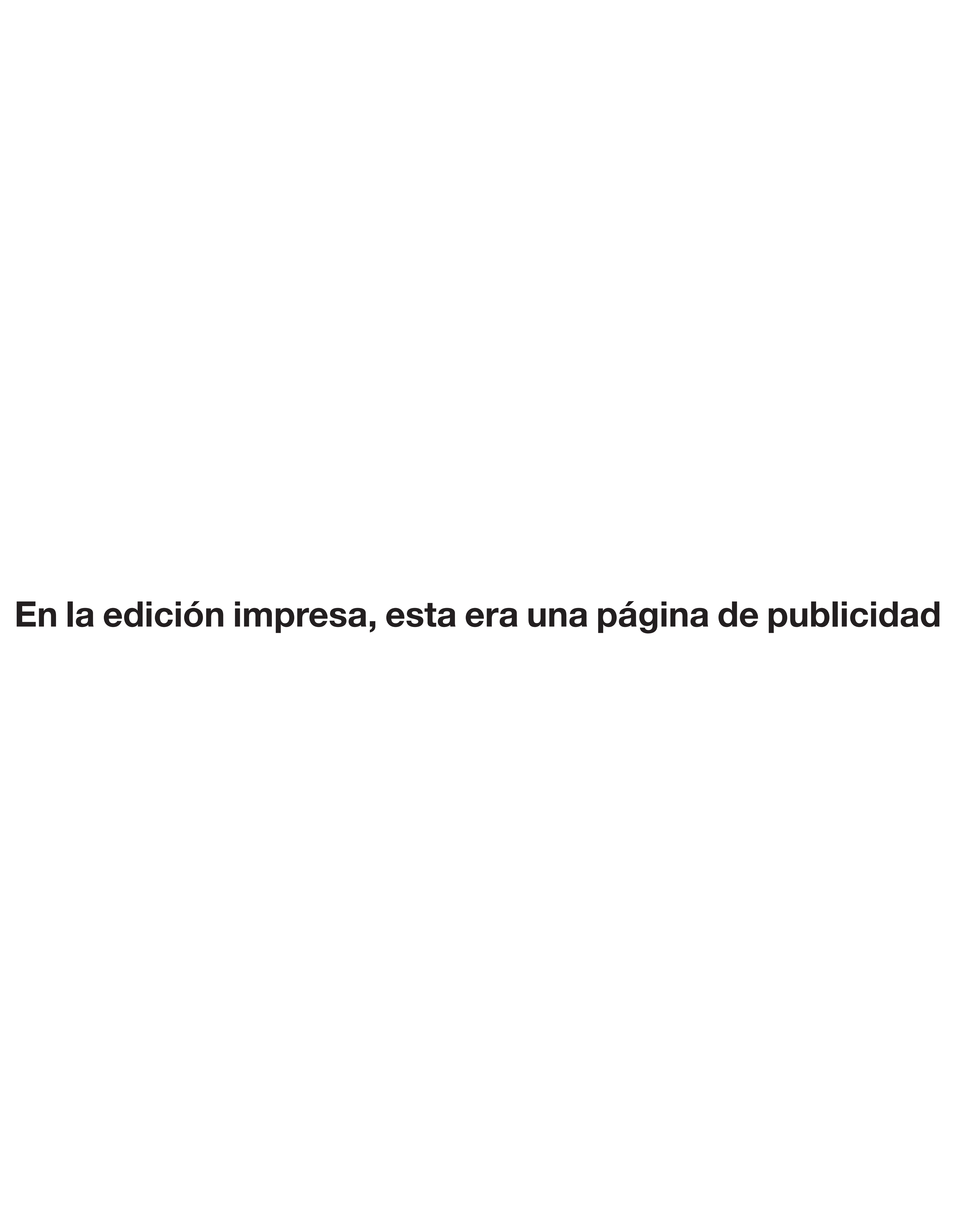
El modo "gata salvaje" es sólo uno de los muchos que tendrá el juego, porque en EA se han sacado de la manga nada menos que 700 animaciones para la protagonista. ¡Ahí es nada!

En todo caso, lo que es seguro es que a lo largo de todos los escenarios del juego tendrás tiempo de sobra para experimentar con los poderes y posibilidades de combate de Catwoman. Sus autores han intentado evitar que éste sea uno de esos típicos juegos de "aquí te pillo y aquí te mato", corto pero con una acción intensa y, para conseguirlo, han potenciado el uso combinado de todas las habilidades de la protagonista.

«Catwoman» pretende ser un juego que no utilice una licencia como excusa para ofrecer algo poco trabajado. En EA saben que se han encontrado con un auténtico bombón, y no quieren desaprovechar la oportunidad.

El personaje les está permitiendo hacer un despliegue imaginativo fantástico para diseñar algo original y atractivo. Y, por lo que pudimos ver en el E3, lo están consiguiendo. Un juego, en definitiva, que promete ser casi tan atractivo como su protagonista, cuyo movimiento de caderas, no sabemos cómo, pero nos vuelve locos. ¿O es que en realidad no es sólo un juego? ■ **F.D.L.**

Algunas posiciones de cámara, a ras de suelo –la altura de un gato– dan una perspectiva original a la acción


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Roller Coaster Tycoon 3

Diversión arriba y abajo

Si la montañas rusas son muy divertidas, y los videojuegos también, si los combinamos en un solo producto... ¿será el resultado demasiado divertido? ¿Acaberemos mareados con tanta diversión? Ya veremos...

- Género: Estrategia
- Estudios/Compañía: Frontier/Atari
- Distribuidor: Atari
- Idioma: Castellano (textos y voces)
- Fecha prevista: Noviembre
- www.rollercoastertycoon.com

LAS CLAVES

- Tendrá 18 escenarios, cada uno con tres niveles de dificultad.
- Sus sistema de juego es similar al de otros títulos del género.
- Podremos personalizar los parques con diferentes ambientes.
- Se incluirá un modo "sandbox" para construir sin límite.
- Los visitantes tendrán comportamientos muy diferentes.
- Podremos "tripular" las montañas rusas que construyamos.
- El motor 3D del juego utilizará avanzados efectos visuales.

PRIMERA IMPRESIÓN

Fiel al estilo de la serie el juego ganará en espectacularidad y seguirá siendo muy divertido.

Los aficionados más veteranos recordarán la serie «Roller Coaster Tycoon». Este clásico de la gestión nos invitaba a controlar el funcionamiento de un parque de atracciones, haciendo especial hincapié en el diseño y montaje de espectaculares montañas rusas.

En esta tercera entrega, la serie se renovará con un espectacular motor gráfico 3D y aumentará notablemente el nivel de detalle en la gestión. En este proyecto, el legendario Chris Sawyer, responsable de las anteriores entregas, se ha limitado a tareas de asesoramiento y su puesto en las funciones de diseño ha sido ocupado por David Braven, otro gurú de los videojuegos –responsable entre otros del legendario «Elite»–, sin duda, toda una garantía de calidad.

GESTIÓN EN DETALLE

Nuestra misión en «Roller Coaster Tycoon 3» será asumir las funciones del director de un parque de atracciones, lo que abarca desde fijar los precios de las hamburguesas hasta diseñar y probar las atracciones.

Si lo recordáis, en su origen la serie se centraba en el diseño de montañas rusas para luego probarlas. En la tercera entrega éste seguirá siendo el argumento central, pero aumentarán las opciones disponibles: desde la confección del menú en los puestos de comidas, hasta la contratación y formación de los trabajadores.

Lógicamente, el objetivo último será lograr el parque más atractivo posible, para que el público acuda en masa para así ganar más y más dinero. A medida que incrementemos los ingresos podremos invertir en nuevas tecnologías con las que crear atraccio-



...muchos elementos del juego están basados en parques reales del Reino Unido y son perfectamente reconocibles?





Además de montañas rusas, tendremos que construir otras muchas atracciones.



Como en la realidad, podremos elegir una ambientación temática para los elementos de cada parque.

¿A qué se parece?



Roller Coaster 2

La anterior entrega de la serie, nos ofrecía un sistema de juego similar, aunque menos vistoso.

Zoo Tycoon

En éste, nuestro objetivo es también la creación de un parque, aunque en este caso, zoológico.



Cada uno de los visitantes de nuestro parque tendrá sus preferencias y gustos.



El juego nos permitirá probar como pasajeros, las montañas rusas que diseñemos.

> ***El juego pondrá bajo nuestro control hasta el último aspecto imaginable de la gestión de un parque de atracciones***

nes más avanzadas, que, a su vez, atraerán más público que nos hará ganar más dinero y... bueno, seguro que cogéis la idea.

CONSTRUYE CON LIBERTAD

A la hora de jugar tendremos dos modos principales. Por una parte, habrá 18 parques, cada uno con tres niveles de dificultad, en los que afrontaremos situaciones concretas para conseguir los objetivos prefijados para cada parque ya construido.

Por otro lado, en el modo de juego libre, o "Sandbox", podremos crear el parque de atracciones deseado, sin límites ni objetivos. Además, podremos elegir para nuestro parque una ambientación determinada, de modo que todos sus elementos, desde las atracciones hasta los uniformes de los empleados, estén a juego. Entre las ambientaciones incluidas figuran el Espacio, el Oeste, las películas de miedo...

UNA NUEVA DIMENSIÓN

«Roller Coaster Tycoon3» contará con un nuevo motor 3D, una de las principales diferencias del juego con respecto a anteriores entregas. Así, los visitantes del parque pasarán de ser borrones apenas distinguibles en pantalla a tener entidad individual, montones de apariencias e incluso diferentes animaciones. Igualmente, probar en primera persona nuestras propias montañas rusas, será mucho más divertido y espectacular gracias a la potencia de este nuevo motor gráfico que nos hará sentir realmente a bordo de la atracción.

Una prometedora lista de características, en fin, que nos animan a pensar que esta clásica serie no solo no acusa el paso del tiempo, sino que vuelve a nuestros ordenadores con más fuerza que nunca y eso, sin duda, es una buena noticia para todos los aficionados. ■ **J.P.V.**

EN PRIMERA PERSONA



DISEÑAR Y PROBAR MONTAÑAS RUSAS en primera persona sigue siendo nuestro primer objetivo en el juego, aunque esta tercera entrega tendrá también nuevas opciones de gestión que ampliarán sus posibilidades.

LA CONSTRUCCIÓN DE LAS ATRACCIONES dependerá de nuestra imaginación y del dinero del que dispongamos, pero, eso sí, si nuestro diseño no es viable lo pagaremos con un inoportuno descarrilamiento.



- Género: Aventura
- Estudios/Compañía: MC2/Microids
- Distribuidor: Virgin Play
- Idioma: Castellano (textos y voces)
- Fecha prevista: Junio 2004
- www.obscure-game.com

Obscure

Tendrás mucho miedo

Ya lo sospechábamos: cuando los profesores insisten tanto en que no entres en sus salas de reuniones, debe ser sin duda porque ocultan algo. Lo que no imaginábamos es que ese algo ¡fuera verde y tuviera la cara llena de tentáculos!

LAS CLAVES

- Parece una película de suspense: el argumento es largo y bastante complejo.
- Podremos controlar a dos personajes de forma simultánea, alternando el control cuando sea necesario.
- La ambientación será muy importante, se busca que resulte oscura y opresiva.
- Estará traducido y doblado al castellano.
- Tendremos que explorar un montón de escenarios.
- Nos sentiremos dentro del juego; seremos los protagonistas de la historia.

PRIMERA IMPRESIÓN

Una aventura terrorífica que nos mantendrá pegados a la silla durante muchas horas.

Las películas de terror adolescente, son la fuente en la que se inspira este juego que, desde el primer momento, se sitúa dentro de ese subgénero conocido como "survivor horror" y que tiene como mayor exponente a la serie «Resident Evil».

TERROR ADOLESCENTE

El argumento de «Obscure» se desarrolla en un instituto donde los alumnos comienzan a desaparecer misteriosamente y en el que, según descubriremos, se desarrollan macabros experimentos para crear todo tipo de criaturas. Nuestra misión será dirigir a un grupo de alumnos que se quedan una noche en el instituto para buscar a un compañero desaparecido, pero que pronto caen en la cuenta de que lo que se juegan es su propia vida.

Esta historia, más o menos previsible, da paso a un sistema de juego que introduce algunas novedades. En la mayoría de los juegos del género lo habitual es el control en tercera persona de un personaje que explora, resuelve puzzles y se enfrenta a enemigos con los objetos y armas que ha ido recogiendo durante su aventura. En «Obscure», la principal novedad será que no nos limitaremos al control de un único personaje, sino que elegiremos entre varios alumnos –de tres a cinco dependiendo del momento del juego–, a la pareja que queremos controlar en cada una de las situaciones.

TRABAJO EN EQUIPO

Así, nosotros dirigiremos a un miembro de la pareja y el otro podrá ser, o bien dejado al control del ordenador, que se encargará de que nos siga y ayude en los combates automáticamente, o

¿Sabías que...

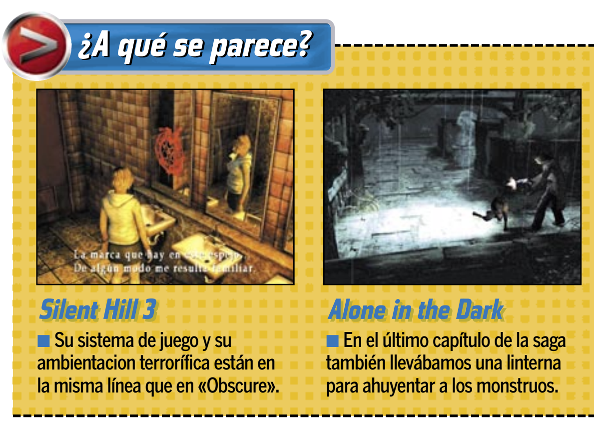
... Aunque no es una licencia "oficial", el argumento del juego reproduce con fidelidad el de la película "The Faculty"?



Cada uno de los protagonistas del juego cuenta con una habilidad especial que será necesaria a lo largo de la aventura.



Durante el juego nos encontraremos con muchos personajes secundarios que ayudarán a desarrollar el argumento.



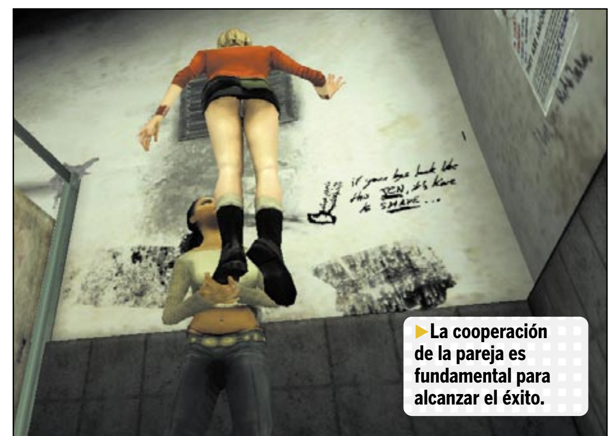
¿A qué se parece?

Silent Hill 3

Su sistema de juego y su ambientacion terrorífica están en la misma línea que en «Obscure».

Alone in the Dark

En el último capítulo de la saga también llevábamos una linterna para ahuyentar a los monstruos.



La cooperación de la pareja es fundamental para alcanzar el éxito.



Los variados efectos de luz contribuyen a crear una ambientación muy inquietante.



Para lograr una ambientación terrorífica se están utilizando todos los recursos clásicos de las películas de miedo

bien controlado por otro jugador, con otro pad,o compartiendo el teclado. En todo momento, eso sí, podemos alternar nuestro control entre un personaje y otro, algo importante pues cada uno de ellos posee unas habilidades especiales diferentes que son necesarias en distintos momentos.

LUCES Y SOMBRAS

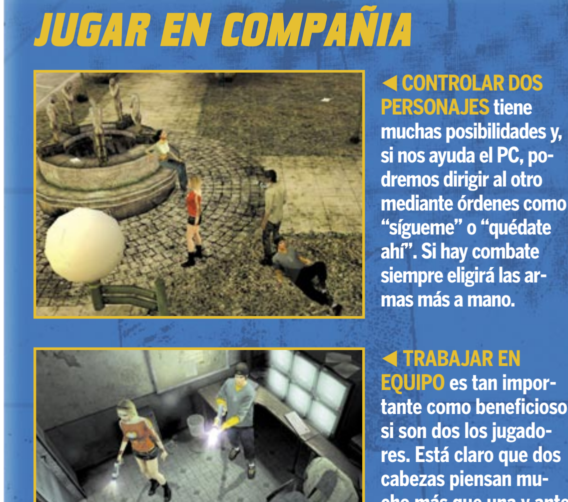
Otro aspecto interesante del sistema de juego es el uso que hará de las luces y las sombras. No sólo contaremos con linternas que podremos utilizar para iluminar oscuros rincones u objetos que estarán ocultos, sino que además, muchos enemigos huirán de los resplandores intensos, lo que hace de la luz un recurso imprescindible para la supervivencia.

LA HORA DEL MIEDO

Para el apartado tecnológico el juego recurre a una combinación clásica de escenarios prerrenderizados con personajes tridimensionales y puntos fijos de cámara. Este sistema suele presentar problemas de control, pero sin embargo consigue que el jugador viva la escena como si formara parte de ella, al dirigir la perspectiva hacia un lugar u otro según el desarrollo de la acción.

El efecto se multiplica, además, gracias al sonido, muy elaborado y con una selección de efectos y música que combina ritmos actuales con motivos clásicos del suspense. El detallado diseño de los escenarios, siniestros y oscuros, que nos introducen en el argumento de una forma excepcional, también es muy importante.

Esta combinación de características –un argumento intenso, un sistema de juego original y una ambientación muy conseguida– es lo que hace de «Obscure» un juego realmente prometedor y que apostamos por que va a dar bastante que hablar en los próximos meses.■ J.P.V.



JUGAR EN COMPAÑÍA

CONTROLAR DOS PERSONAJES tiene muchas posibilidades y, si nos ayuda el PC, podremos dirigir al otro mediante órdenes como "sígueme" o "quédate ahí". Si hay combate siempre eligirá las armas más a mano.

TRABAJAR EN EQUIPO es tan importante como beneficioso si son dos los jugadores. Está claro que dos cabezas piensan mucho más que una y ante los puzzles más complicados puede ser determinante.



Soldiers Heroes of World War II

Gánate unas cuantas medallas

Las patrullas vigilan los caminos, respaldadas por blindados. Los sembrados están llenos de minas, y a los pueblos... mejor ni acercarse. Tu única oportunidad es cruzar el río y bordear los controles alemanes...Va a ser un día muy largo.

- Género: Estrategia/Acción
- Estudio/Compañía: 1C Company/Codemasters
- Distribuidor: Proein
- Idioma: Cast. (textos y voces)
- Fecha prevista: Julio 2004
- www.codemasters.com/soldiers

LAS CLAVES

- Los escenarios estarán repletos de pequeños detalles con posibilidades de interacción.
- Tendremos gran variedad de armas y vehículos a nuestra disposición.
- La IA de los soldados enemigos promete un alto nivel: piden refuerzos y sólo atacan en grupo.
- Su sistema de juego se basa en la táctica pero admite, en cierta medida, la acción.
- El diseño de la interfaz es tan poco común que puede dificultar un manejo intuitivo.

PRIMERA IMPRESIÓN

Estrategia con toques de acción que promete grandes ratos y momentos de mucha intensidad.

Acabamos de ver cumplido el 60º Aniversario del asalto Aliado, pero no parece que hicieran falta pretextos para ver crecer el repertorio de juegos de la Segunda Guerra Mundial a un ritmo que no tiene pinta de parar. «Soldiers» se suma al grupo como juego de estrategia y nos pone al mando de un grupo de soldados para combatir en enfrentamientos a pequeña escala.

«Soldiers» conjugará con enorme acierto la complejidad de un juego de estrategia con la intensidad de uno de acción

MISIONES ESPECIALES

En «Soldiers» nos las tendremos que ver con el enemigo liderando un pelotón de soldados a lo largo de cuatro campañas dedicadas a cada uno de los principales contendientes del conflicto: norteamericanos, soviéticos, alemanes e ingleses.

El objetivo de cada misión puede variar entre secuestrar a oficiales enemigos, asegurar posiciones, limpiar zonas de defensas antiaéreas e incluso robar un tren, entre otros. No obstante, casi todas las misiones coinciden en una cosa: el enemigo nos supera en número y posición, y nuestra mejor estrategia será evitar el enfrentamiento directo. Resultará fundamental estudiar el terreno antes de avanzar, buscar la cobertura de la vegetación o los edificios y sacar el máximo partido a cada integrante de nuestro pequeño equipo.

ARMAS Y VEHÍCULOS

Uno de los elementos que más destacan en «Soldiers» es la enorme diversidad de armas y vehículos que tendremos a nuestra disposición y la importancia de su correcto uso. Por supuesto, a lo largo de los escenarios podremos recoger munición y ar-





El terreno y sus elementos juegan un papel fundamental a la hora de desarrollar la estrategia a seguir.



En cualquier momento podremos controlar directamente los disparos de nuestros soldados.



¿A qué se parece?

Commandos 3

En «Commandos 3» también hay que sobrevivir con un puñado de hombres bien pertrechados.

Codename Panzers

Ambos juegos comparten un elevado número de posibilidades en escenarios y unidades.



Podremos manejar todo tipo de vehículos de los cuatro ejércitos disponibles.

mas de los soldados caídos, e incluso usar sus cascos.

ESCENARIOS VIVOS

Los escenarios, modelados todos en 3D, están llenos de detalles de todo tipo y llaman sobre todo la atención por su elevado grado de interactividad. Todo es potencialmente útil en términos tácticos: el agua, las edificaciones, la vegetación, las zonas altas, lo que sea puede ser utilizado en nuestro beneficio.

Cuando avancemos con un tanque, por ejemplo, veremos cómo las vallas de madera o los árboles ceden sin ofrecer resistencia y las granadas hacen mella en las casas al tirar los tabiques, lo que deja al descubierto a los soldados enemigos que se parapetan tras sus ventanas.

Y AHORA... DISPARA

«Soldiers» será algo más que un juego de estrategia, o más bien, no será un título de estrategia al uso: habrá elementos propios de los juegos de acción. En cualquier momento de la misión podremos asumir el control directo de uno de los miembros de nuestro equipo, ya sea un soldado o un vehículo, y mediante un puntero disparar su arma o lanzar sus granadas a los soldados enemigos. El juego se hará así más divertido y emocionante y, de alguna manera, este toque arcade vendrá a compensar su carácter esencialmente táctico.

Un título, en resumen, que promete conjugar con éxito dos géneros muy distintos, la acción y la estrategia, en el marco siempre apasionante de la Segunda Guerra Mundial. Es una apuesta poco común pero con visos de convertirse en un juego a tener muy en cuenta si eres un estratega de pro. Seguiremos a la escucha... cambio y corto. ■L.E.C.

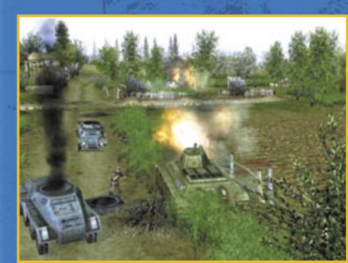


... el fuego en «Soldiers» puede extenderse de unos árboles a otros y provocar un auténtico incendio?





LOS OBJETIVOS DE LA MISIÓN se presentan, casi siempre, por orden. Para completar una misión habrá unos objetivos que deberemos cumplir para pasar al siguiente, como si se tratase de capítulos.



AL ACABAR UN CAPÍTULO la acción se detiene y da paso a un período que nos sirve para preparar el próximo enfrentamiento. Suele coincidir por, lo general, con la llegada de nuevos refuerzos.

Expansión para «Call of Duty»

United Offensive

¡Esto sí que es un infierno!

- Género: Acción
- Estudios/Compañía: Gray Matter/Activision
- Distribuidor: Proein
- Idioma: Castellano (textos), inglés (voces)
- Fecha prevista: Octubre 2004
- www.callofduty.com

La explosiva expansión del mejor juego de acción bélica del pasado año vuelve a demostrar que la Segunda Guerra Mundial está muy viva.



El enemigo no deja de avanzar. Busca protección en las trincheras.

Al principio te situarás en el puesto de artillero en un bombardero inglés.



La intensidad se potencia en el enfrentamiento cara a cara con el enemigo.

LAS CLAVES

- Incluirá más de doce nuevas misiones en la campaña individual.
- Tendrá nuevas armas, habilidades e incluso vehículos.
- El multijugador se ha potenciado con nueve mapas nuevos.
- En algunas misiones habrá batallas reales de la II Guerra Mundial.

PRIMERA IMPRESIÓN

Imprescindible para todo el que alucinó con «Call of Duty». El mejor "add-on" que habrá en su género.



Vuestros votos auparon a «Call of Duty» al puesto de mejor juego de 2003. Un título excelente, con una fabulosa ambientación, una tecnología notable y una diversión extrema. Y ahora que creíamos concluida la guerra, tomamos contacto con su primera expansión oficial, «United Offensive».

La primera impresión que ofrece es la de ser un añadido en toda regla, que seguirá a pies juntillas las líneas maestras de lo que debe ser "la-expansión-perfecta". Esto es, más de todo, en cantidad y calidad.

A las campañas, opciones multijugador, nuevos escenarios y mapas que se incluirán (como es de rigor), se unirá un diseño mucho más depurado técnicamente. Mejores gráficos, más efectos visuales, nuevas armas, más personajes simultáneos en acción... Y mejoras también en jugabilidad y ambientación.

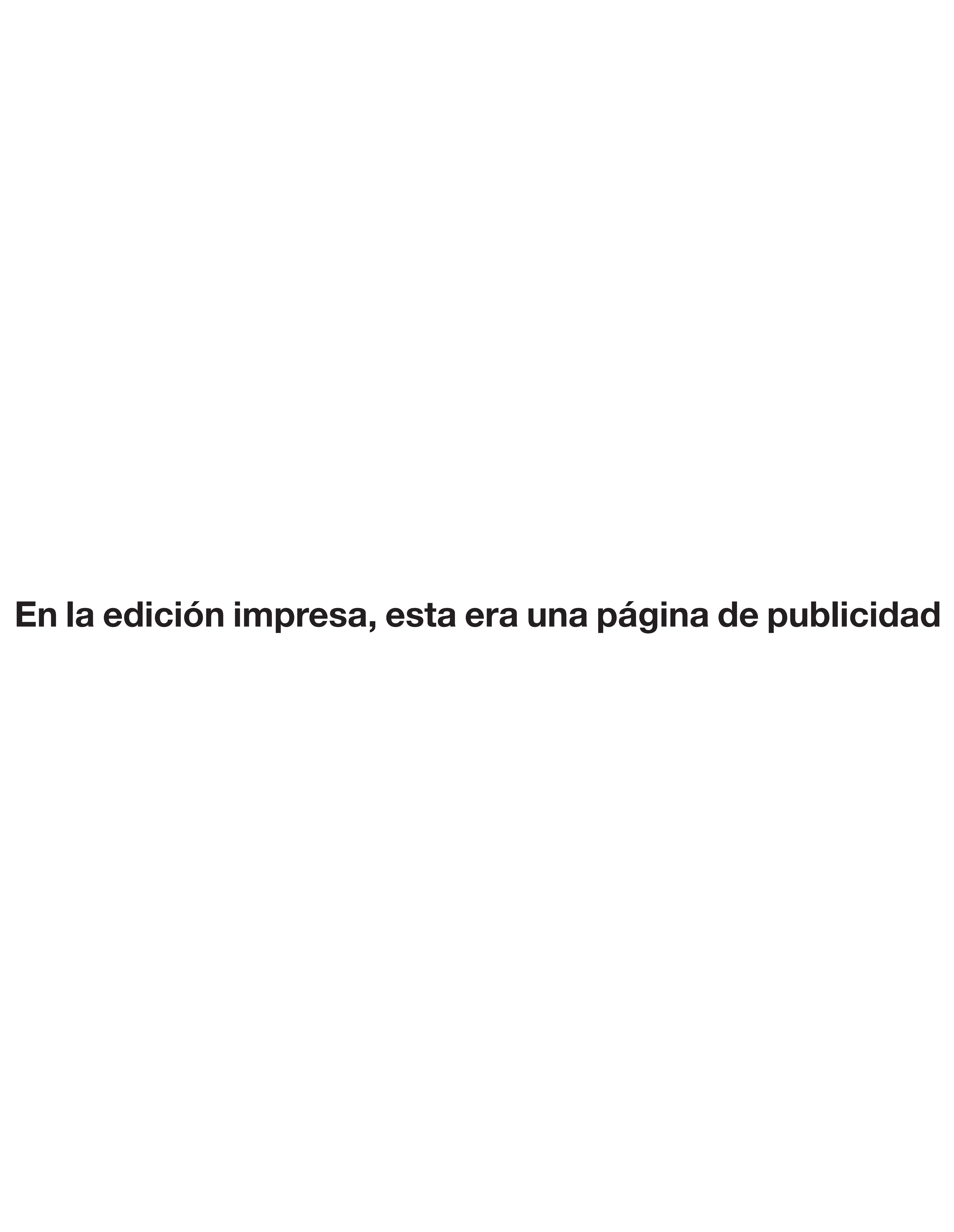
La acción se vuelve mucho más intensa, variada y realista que en el juego original. ¿No creías que fuera posible?

TODO REALISMO

Muchas misiones se ambientarán en batallas reales de la Segunda Guerra Mundial, como el frente del Kursk o la invasión de Sicilia. La acción se volverá mucho más intensa con batallas aéreas a bordo de míticos bombarderos. La confusión, por momentos, te aturdirá por completo ante la sensación de estar metido dentro de la batalla.

Todo, claro, siguiendo las líneas maestras de «Call of Duty»: una campaña dividida en tres partes, según el ejército con que juguemos (ruso, americano o inglés); un diseño de la acción lineal pero tan bien ambientado y resuelto que casi no te das ni cuenta; opciones multijugador para multiplicar la vida del juego; realismo extremo, etc.

Una expansión que no te perderás si «Call of Duty» está entre tus títulos preferidos. ■ F.D.L.





TODAS LAS MEJORAS SOBRE «NFS UNDERGROUND»

MUCHA MÁS CANTIDAD Y CALIDAD. Lo relevante de todos los cambios que se han producido es que muchas de las mejoras se deben a peticiones de los jugadores. EA, además, quiere que el juego sea mucho más real que el anterior, con lo que veremos deformación de coches, nuevos escenarios y más opciones de configuración. En un rápido vistazo, esto es lo que disfrutarás en «NFS Underground 2».

NFS UNDERGROUND	NFS UNDERGROUND 2
20 Coches Tuning	32 Coches Tuning y deportivos
Circuitos repetitivos	Cientos de trazados
Calles mojadas	Efectos climatológicos reales
3 Modos de juego	6 Modos de juego
Una sola ciudad	Múltiples escenarios
Diseño de juego lineal	Diseño de juego libre
Mejoras visuales para los coches	El doble de mejoras visuales para los coches
Sistema de puntos simple	Sistemas de recompensa variados
Características online limitadas	Mayor experiencia online
Mejoras de rendimiento básicas	Mejoras de rendimiento detalladas
Propiedad de un solo coche	Propiedad de múltiples coches
Daños del coche mínimos	Daños del coche realistas

▲ **CABALLOS BRILLANTES.** Reflejos, relieves, brillos... la calidad visual de los coches será fantástica. Los artistas gráficos han puesto toda la carne en el asador para que te quedes con los ojos como platos ante tanto realismo.

¡Serás el rey del asfalto!

NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2

"Ruedas de perfil bajo, luces de colores bajo el chasis, un inyector nuevo y unas bonitas llamas decorando el capó... ¡Ah!, y póngame también un alerón trasero". EA volverá este fin de año con la segunda parte de su espectacular visión del tuning. Así que, ¡agarra el volante y pisa a fondo!

El pasado año una de las series con más tradición en el mundo de la velocidad, «Need for Speed», resurgió de sus cenizas con la fuerza de un coloso. El juego, ya un clásico del género, ha pasado a lo largo de los años por todo tipo de vicisitudes, modificaciones e influencias.

Ha recorrido los campos más diversos en el mundo del motor: adaptación de licencias de grandes marcas, competiciones con vehículos deportivos, carreras urbanas ilegales... hasta que una de las modas más pujantes del momento, el tuning, se convirtió en protagonista y, contra todo pronóstico, arrasó en todo el mundo.

La oferta, consistente en una combinación de la clásica velocidad punta con la posibilidad de modificar cualquier componente del vehículo, triunfó entre los jugadores del mundo entero. «Underground» se convirtió en uno de los apellidos más atractivos y nombrados de PC y su originalidad sólo resultaba comparable a la calidad y diversión que proporcionaba. ¡Una pasada!

El fenómeno tendrá su continuación en «NFS Underground 2», cuyas primeras características ya se han dado a conocer y, la verdad, dejan bastante "tirado" a su predecesor.

Velocidad punta y tuning. La combinación perfecta para pasártelo en grande cualquier tarde jugando con tu PC

VUELVE EL TUNING

La base de «NFS Underground 2» es muy sencilla: carreras urbanas, nocturnas, compitiendo contra rivales que te irán descubriendo los secretos de la velocidad, distintos modos de juego, modificación de motores y carrocerías... Entonces, ¿es lo mismo? ¿Qué sentido tiene una segunda parte? Aunque no lo parezca, mucha.

Los componentes tuning permitirán mejorar la manejabilidad y el rendimiento de los vehículos. Cientos de piezas nos ofrecerán la posibilidad de personalizar el aspecto exterior de nuestro coche para hacerlo único y "molón".

Y todo ello puesto al servicio de los modos de juego, donde derrapes, pruebas de habillidad al volante y saltos espectaculares nos darán acceso a nuevas modificaciones, así como a carreras y competiciones más difíciles hasta llegar a ser el auténtico número uno.

LAS CLAVES DE UNA CARRERA INOLVIDABLE

Las claves del nuevo juego de EA Games comienzan por el terreno en que competiremos. La ciudad donde se situaban todos los trazados y circuitos del «NFS Underground» original se multiplican en la segunda parte, dividiendo la misma en cinco barrios distintos que, además, se encuentran conectados por una red de autopistas. En ellos participare- ▸▸

- Género: Velocidad
- Estudios/Compañía: EA
- Distribuidor: EA
- Idioma: Castellano (textos y voces)
- Fecha prevista: Finales de 2004
- www.espana.ea.com

LAS CLAVES

- El tuning será la clave. Tendrás muchas más opciones para modificar vehículos.
- Se aumentará el número de coches hasta un total de 32.
- Los trazados no serán repetitivos como en el juego original y se incluirán muchos escenarios nuevos.
- Se han añadido tres modos nuevos a los que tenía el original. Ahora dispone de seis.
- Se incluirán efectos climatológicos reales que podrán afectar a la conducción.
- Los coches se deformarán al chocar.
- Seguirá siendo un arcade, aunque se potenciará más el realismo y el control será más preciso.

PRIMERA IMPRESIÓN

¿Será el nuevo rey de la velocidad? Es difícil saberlo pero promete dejarnos pegados al volante.



▲ **¡Y TÚ CON EL COCHE RECIÉN LAVADO!** La meteorología variable hará que se ponga a llover en cualquier momento, lo que dificultará la conducción.



▲ **VIVE LA NOCHE A TOPE.** Todas las carreras serán nocturnas, como en «NFS Underground», pero ahora con muchos más circuitos.



▲ ¡DAME MÁS! En la segunda parte de «NFS Underground» podrás pilotar hasta 32 vehículos de todas las marcas, incluyendo varios modelos deportivos.



▲ ¡¡Y A RAAASSS!! ¡Eh!... perdón. ¿Eso es en los rallies, no? Es que saltar así emociona a cualquiera. Porque pocas veces podrás hacer esto en la vida real y menos si tienes un cochazo de los que cuestan un ojo de la cara.



▲ ¿SABES CON QUIÉN ESTÁS HABLANDO? Te tendrás que ganar el respeto necesario en el mundo "underground", aceptando multitud de peligrosos desafíos.



▲ PERSPECTIVAS ESPECTACULARES. Y no será tan solo en las repeticiones; también en tiempo real.



▲ DÓNDE Y CÓMO SEA. Los desafíos surgen en cualquier momento y lugar. Estate listo para correr...

HAN DEJADO HUELLA EN LA CARRETERA

» «NEED FOR SPEED», ES UNA SAGA CON SOLERA en el mundo de los juegos de PC y, probablemente, una de las más destacadas. Casi con una década a sus espaldas, «Need for Speed» ha ofrecido prácticamente de todo a los amantes de la velocidad y los coches más espectaculares a lo largo de los años.

» DESDE PROTOTIPOS A DEPORTIVOS e inalcanzables, todo es posible en «Need for Speed». Algunos juegos se han decidido por licenciar marcas tan conocidas como Porsche, en otros nos hemos convertido casi en forajidos escapando de las manos de la ley a fuerza de pisar a fondo el acelerador... Vamos, que quien no haya jugado alguna vez a un «Need for Speed» es porque no ha querido o porque eso de los coches no le va.

» TODAS LAS ENTREGAS NO HAN TENIDO EL MISMO ÉXITO, alguna les ha salido un poco "rarita" a los chicos de EA. Lo que no quita que «Need for Speed» sea, para muchos otros juegos de velocidad, un espejo en el que mirarse para buscar inspiración.

» EL TUNING HA SIDO TODO UN DESCUBRIMIENTO y tras el lanzamiento de «NFS Underground» todas las compañías han descubierto que esto del "tuning" mola. Se trata de una dinámica muy habitual en el mundo de los juegos. Pero haber llegado primero y ser una referencia en el género es una clara ventaja.



La oferta de esta segunda parte deja a «NFS Underground» "tirado" en la cuneta. Le duplica en número de coches, circuitos, efectos visuales, modos de juego y piezas de tuning...

▲ **¡ESTE NO ES DEL BARRIO!** En total habrá cinco vecindarios diferentes en los que competir, conectados por una red de autopistas. Desde zonas residenciales a carreteras llenas de curvas o el mismo centro de la ciudad.



▲ **VIRGUERÍAS GRÁFICAS.** Si sueltas humo de colores ganarás puntos, al ser un maestro quemando gomas.



▲ **NUEVOS MODOS.** En total habrá seis modos de juego diferentes y tres serán completamente nuevos.

▸▸ mos en carreras a las que sólo tendremos acceso por rigurosa invitación. Siempre que se nos ofrezca un desafío podremos aceptarlo si creemos tener el coche adecuado.

¡HAZTE RESPETAR!

Las carreras en «NFS Underground 2» pueden surgir en cualquier momento y lugar. Si vences, y consigues la admiración de tus rivales, estos no solo te darán pistas sobre las nuevas zonas en que competir, sino que además te informarán de cómo modificar y mejorar tu vehículo y dónde encontrar las mejores piezas.

La competición en sí, además, será un apartado más abierto que en el juego original. Tres nuevos modos se añadirán a los ya conocidos (Circuito, Derrape y Drag).

NUEVOS MODOS DE JUEGO

En el Show de Humo el objetivo principal será crear nubes de... humo (lógicamente), quemando ruedas, repitiendo las marcas que nos convertirán en un maestro y, por supuesto, todo sin perder el control del coche. Como aliciente, en algunos tramos podremos conseguir puntos extra si hacemos que el humo cambie de color.

El modo Auto Cross combinará control y velocidad. Los circuitos tendrán un trazado muy técnico y lo importante será no cometer fallos, aunque lleguemos los primeros.

Finalmente, el modo Short Track nos meterá de lleno en una intensa carrera contra otros cinco coches. Los circuitos serán muy cortos y estrechos y veremos más de un accidente. La adrenalina saldrá disparada por todo el cuerpo.

NUEVAS COMPLICACIONES

Todo en «NFS Underground 2» será más grande, complejo y excitante... pero no más sencillo. Al diseño del juego original se ha añadido un componente que pretende aumentar la dificultad global. Y no es otro que la inclusión de efectos climatológicos variables. Como recordaréis, «NFS Underground» ofrecía, exclusivamente, calles mojadas como un añadido a la mayor o menor complejidad en el control del vehículo.

Ahora, la posibilidad de que aparezca una tormenta inesperada o un banco de espesa niebla, brumas o fuertes vientos, será una realidad contra la que también tendremos que luchar.

EL PROTAGONISTA

Pese a todo lo visto hasta ahora nos hemos guardado, sin embargo, lo mejor para el final. Y es que en un juego de velocidad no podemos dejar de hablar de los verdaderos protagonistas: los coches.

En total, «NFS Underground 2» ofrecerá la posibilidad de acceder a 32 coches diferentes. Y además de los vehículos normales contaremos con algunos modelos deportivos de impresionante estampa y susceptibles de convertirse en obras de arte sobre ruedas.

Todos ellos, por supuesto, te permitirán modificar hasta el más mínimo detalle, tanto de carrocería o acabado ▸▸

LA TENTACIÓN DE DESTROZAR COCHAZOS

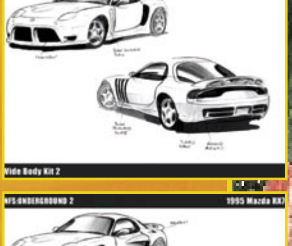
HAY MÁS COCHES, escenarios, opciones y piezas tuning en este nuevo «NFS Underground 2» que en el original, aunque destaca tambien el aumento considerable de la calidad.

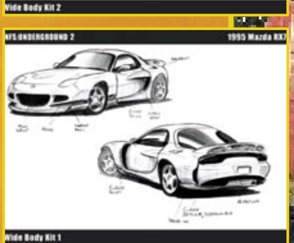
HAY NUEVAS MARCAS, todas conocidísimas por el gran público como Mitsubishi, Nissan, Toyota, Ford y Volkswagen, que se encontrarán disponibles en «NFS Underground 2». A los coches tuning se unirán también modelos deportivos, ausentes en la edición original.

TODO ES MUCHO MÁS REAL en la apariencia de los coches que podremos conducir. Con esto nos referimos, no solo al detalle con que están diseñados, sino a los daños y deformaciones que sufre la carrocería. Y es que eso de destrozar cochazos es toda una tentación.

NO PUEDEN ROMPERSE MUCHO, desgraciadamente, ya que las marcas han mantenido una férrea supervisión para evitar que los daños que sufran los coches en el juego no sean excesivos.











MÁS BONITOS QUE UN SAN LUIS

PÍNTALO COMO MÁS TE GUSTE con una, dos, tres o cuatro capas de vinilo, de forma artística o aleatoria, con motivos personales o pegatinas de algún fabricante; añade neones de colores a los bajos para fardar... ¡Vas a disfrutar de lo lindo!

QUE EL RITMO NO PARE cuando enciendas tu nuevo equipo de audio que has instalado, que tiene una potencia demoledora, llena de subwoofer capaces de reventar los tímpanos de tu adversario a distancia. ¿No estás contento? Añade alerones, puertas, retrovisores, llantas, discos de freno, neumáticos...



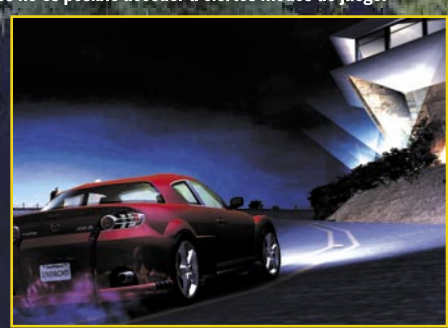
▲ **¿CORRES?** El acceso a ciertas zonas de competición sólo es posible si te las enseña algún rival. Tendrás que ganarle para que te den esa información.



▲ **TODO UN AS DEL VOLANTE.** Si alcanzas un nivel de habilidad adecuado, podrás aprender trucos como quemar ruedas dejando todo tipo de dibujos sobre el asfalto. Sin ellos no es posible acceder a ciertos modos de juego.



▲ **UN TOQUE PERSONAL.** La personalización de cada coche será una pieza clave en el diseño del juego.



▲ **¿QUERÍAS OPCIONES?** Podrás escoger entre cientos de piezas reales de tuning para configurar tu coche.

►►del habitáculo como de motor. Alerones, inyectores, luces, equipos de sonido, modificación de puertas, de pintura... las posibilidades son virtualmente infinitas.

Pero, eso sí, además de la estética tendrás que atender a las necesidades de carrera. Si no cuentas con un coche adecuado no tendrás nada que hacer contra tus rivales.

Crear un coche perfecto es una tarea compleja que requiere ganar muchas carreras y saber gastar bien el dinero

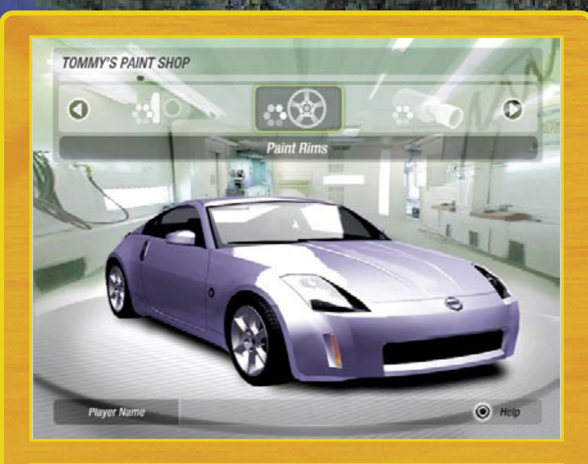
MÁS BONITO QUE NINGUNO

En el apartado visual «NFS Underground 2» pretende echar el resto para ofrecer algunos de los coches más realistas y vistosos que puedas imaginar.

Pero aquí no acaba la cosa. Por fin los vehículos mostrarán desperfectos y deformaciones, resultantes de accidentes o choques contra otros coches. Ya era hora. Pero también potencia el realismo del juego y dificulta, de alguna manera, las carreras y competiciones en las que participemos.

Con estos datos, «NFS Underground 2» se perfila como un juego que satisfará por igual a los amantes de la velocidad en el PC y a los fanáticos de esa moda conocida como tuning. Lo tiene todo para triunfar pero aún le falta algo vital: tu habilidad y tu pasión por la velocidad.

¿Estarás a la altura del desafío que supone este «NFS Underground 2»? ■ F.D.L.





CABALLOS DESBOCADOS

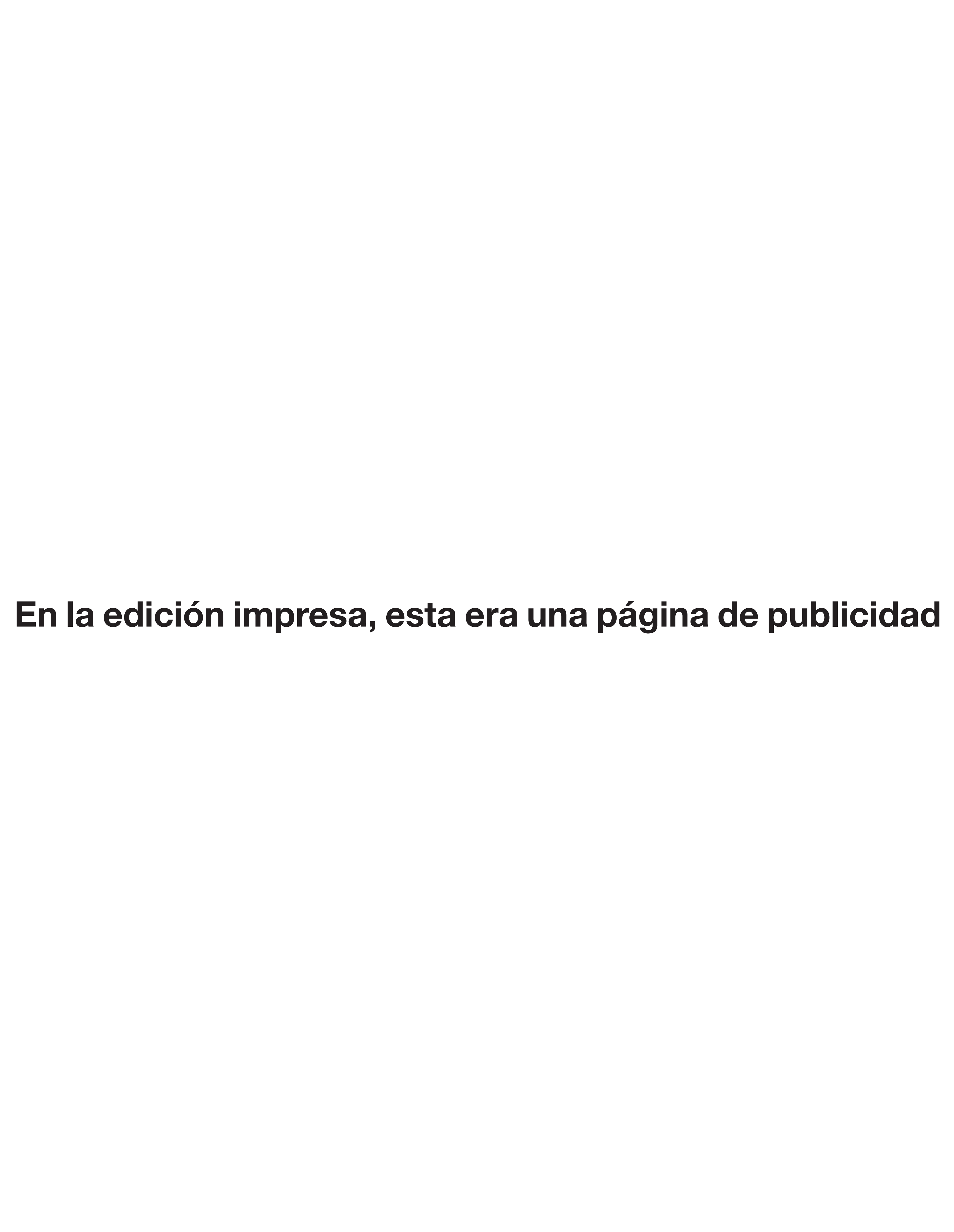
» **NO HAY DOS COCHES IGUALES** por las calles de «NFS Underground 2», aunque algunos modelos pueden llegar a parecerse mucho. Pero... ¿y si se trata de otro coche más potente? Amigo, esa es una de las claves fundamentales de este juego.

» **DEBES SER MEJOR QUE LOS DEMÁS** a la hora de modificar tu coche, ya que no te servirá de nada diseñar un vehículo que, simplemente, sea "más bonito". Tendrás que meterte en lo más profundo del motor, cambiar piezas y mejorar la potencia de tus cuatro ruedas para dejar a los demás al rebufo de tus "nitros".

» **EL MOTOR DEL COCHE TIENE VIDA** y cuando te pongas a modificarlo, tendrás que enfrentarte a piezas reales, que se colocan en lugares reales y que se comportan de forma real. Acostúmbrate a oír palabras como inyectores, torsiones, par del motor, etc.

» **EL MOTOR TE DA PRESTIGIO** ya que su potencia es la que te regalará la victoria en la mayoría de las carreras. Y si no ganas prestigio, no será invitado a las carreras especiales más "cañeras".




En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Así jugamos

¿Te has preguntado cómo ponemos la nota a cada juego. ¿Por qué un 85 y no un 79? Para que veas que no hacemos las cosas a lo loco aquí te lo contamos todo.

Así somos

SOMOS JUGADORES Y ESCRIBIMOS PARA JUGADORES. No podemos evitarlo, a la mínima nos ponemos a jugar. ¡Los videojuegos nos apasionan! Les hemos dedicado tantas horas que... ¡hasta nos atrevemos a valorarlos!

SÓLO ANALIZAMOS VERSIONES FINALES. Aunque preferimos usar la misma copia que se puede comprar en una tienda, a veces no nos queda más remedio que utilizar una "gold" –versiones finales, pero no producidas. Con las "gold", puede no ser posible valorar aspectos como el modo multijugador. Pero si esto ocurre, lo explicaremos y no diremos que lo hemos probado.

CADA JUEGO ES ANALIZADO POR UNA PERSONA QUE CONOCE A FONDO EL GÉNERO al que pertenece. Vamos, que elegimos lo que más nos gusta a cada uno. ¿Tú no lo harías? Así, además no aseguramos de que quien escribe sobre un juego sabe de qué está hablando.

CADA JUEGO SE JUEGA HASTA EL FINAL y si no es posible, ¡hombre, no somos máquinas! se juega todo lo necesario para que se puedan valorar todas y cada una de sus características.

PROBAMOS LOS JUEGOS EN DISTINTOS EQUIPOS para verificar cualquier incompatibilidad. Así podemos recomendarte que equipo que necesitas para disfrutar de cada juego. ¡Y no importa lo que diga la caja!

LA PUNTUACIÓN SE AJUSTA AL SISTEMA DE MICROMANÍA y a ningún otro. Ponemos las puntuaciones después de habernos hecho mil preguntas. Intentamos ser objetivos y considerar todos los factores de cada juego. En cualquier caso, las puntuaciones no son más una expresión de nuestra opinión, pero esperamos que te sirvan de ayuda.



En Micromanía pretendemos darte la información más completa y rigurosa sobre los juegos que aparecen en el mercado. Por ello, incluimos en los análisis los datos más precisos, al tiempo que evaluamos todos los contenidos de cada título.





La referencia
El juego que se considera por Micromanía como el máximo exponente de su género es el que aparece en cada análisis concreto. La nota final del análisis no dependerá de una comparación, punto por punto, con el título de Referencia, pero sí te ayudará como un indicativo, al comparar ambos títulos.

Infomanía
Los requisitos mínimos por el fabricante, al detalle, más información complementaria de precio, localización, calificación de PEGI y página web, entre otras cosas. Encontrarás también información acerca de los contenidos del juego, no explicada necesariamente en la caja del mismo: opciones de juego, fases, personajes, conexión online, etc. Te contamos el equipo sobre el que se ha probado el juego y una recomendación de hardware, realizada por Micromanía, que no ha de coincidir necesariamente con la del fabricante.

Alternativas
Si te gusta un género, pero no te convence la oferta concreta del juego analizado, Micromanía te sugiere un par de títulos alternativos. Esta recomendación no implica, necesariamente, que sean juegos mejores o peores que el comentado. Tan sólo se trata de una posibilidad de elección dentro del mismo género. Encontrarás también el número en que se comentó y la puntuación que obtuvo, por si deseas ampliar la información.

Nuestra opinión
La valoración que merece el juego, siempre según nuestra opinión. Os describimos los que nos parece lo mejor y lo peor y valoramos también una serie de características fijas, así como el modo individual y el multijugador (si existe) por separado.

Así puntuamos

En Micromanía procuramos tenerlo todo en cuenta a la hora de puntuar un juego. Con la ayuda de esta tabla se despejará cualquier duda sobre la nota obtenida por cada juego.

0-29 LO PEOR. Ni lo mires. Es más, no debería ni existir. No es que sea malo, es que llamarlo "juego" es un contrasentido. Quizá como posavasos saques rendimiento al CD. Si podemos los evitamos.

30-49 MALO. Buenas ideas que no siempre ofrecen buenos resultados junto a auténticos despropósitos que no merecen la pena que les dediques demasiado tiempo. Quizá encuentres algo que no sea del todo lamentable.

50-69 ACEPTABLE. Juegos que van desde los que sólo son regulares a los que no defraudan en conjunto. No presentan problemas graves en ningún apartado concreto, pero no terminan de convencer. De ti dependerá decidir si merecen la pena.

70-79 BUENO. No lo dudes, si el juego tiene una nota en este intervalo es que es bueno. No se trata de títulos excelentes en todos sus aspectos, pero seguro te divertirán si tienes la oportunidad de jugar con ellos.

80-89 MUY BUENO. Grandes juegos a los que les falta una pizca para convertirse en verdaderas genialidades. En todo caso, merecen de tu atención. No deberías dejar pasar la oportunidad de probarlos.

90-100 OBRA MAESTRA. Si consiguen una nota así, será por que en todos sus aspectos estén rozando la perfección. Bueno, incluso pueden ser perfectos... si llegan al 100. La mayoría ofrecerá innovaciones de todo tipo y otros, simplemente, serán lo mejor en su género.



JUEGO DEL MES
Gracias a este sello de calidad, uno y sólo uno, quedará claramente identificado como el juego que consideramos el mejor de cada mes en la redacción de Micromanía.



JUEGO RECOMENDADO
Si ves este sello, es que se trata de uno de los juegos que más nos ha gustado en la redacción. Su originalidad, calidad, innovación o cantidad de mejoras, pueden tentarnos a poner este sello, pero sólo lo llevará si además resulta que es un juego muy divertido.





A. DISCRIMINACION
B. DROGAS
C. PALABROTAS
D. MÁS DE 3 AÑOS
E. MÁS DE 7 AÑOS
F. MÁS DE 12 AÑOS
G. MÁS DE 16 AÑOS
H. MÁS DE 18 AÑOS
I. SEXO-DESNUDOS
J. TERROR
K. VIOLENCIA



La estrategia llega al futuro

Ground Control II Operation Exodus

A primera vista parece simple rutina espacial: un imperio tratando de controlar la galaxia, unos rebeldes que resisten... Pero, espera, por allí se acercan unas naves verdes. Vaya vaya, unos misteriosos alienígenas han decidido intervenir. La cosa se pone interesante.

INFOMANÍA

FICHA TECNICA 12+

- **Genero:** Estrategia
- **Idioma:** Castellano (Textos y voces)
- **Estudio/Compañía:** Massive Entertainment/Sierra
- **Distribuidor:** Vivendi Universal ▸ **Nº de CDs:** 3
- **Lanzamiento:** 25 de junio ▸ **PVP Rec:** 49,99 €
- **Web:** **groundcontrol2.com** Aunque algo escasa de contenido, permite descargar imágenes y trailers.

LO QUE VAS A ENCONTRAR

- **Razas:** 3 (solo 2 jugables)
- **Campañas:** 3 (tutorial, NSA, Virons)
- **Unidades:** 15 NSA, 16 Virons
- **Editor:** Sí, de escenarios
- **Multij.:** Sí (campaña cooperativa, control de zonas de victoria)
- **Nº jugad.:** 2-3 cooperativo, 2-8 competición.
- **Conexión:** Internet, Red Local

ANALIZADO EN

- **CPU:** Pentium 4 2,8 GHz
- **RAM:** 512 MB
- **Tarjeta 3D:** GeForce FX 5700 128 MB
- **Conexión:** ADSL

LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Pentium III 800 MHz
- **RAM:** 128 MB
- **Espacio en disco:** 1,5 GB
- **Tarjeta 3D:** 32 MB
- **Conexión:** Módem 56 Kbps

MICROMANIA RECOMIENDA

- **CPU:** Pentium 4 2,8 GHz
- **RAM:** 512 MB
- **Espacio en disco:** 2 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce FX 5700 128 MB
- **Tarjeta de sonido:** SB Audigy 2 ZS, con altavoces 5.1
- **Conexión:** ADSL



▲ La campaña ofrece un desarrollo muy interesante y da pie a muchas sorpresas, con giros argumentales totalmente inesperados.





▲ La acción del juego podemos presenciarla desde cualquier perspectiva posible. Tan cerca o tan lejos de las unidades como queramos.



▲ Las dos razas disponibles tienen características muy diferentes, aunque resultan igualmente atractivas de jugar. Los Virons son, sin duda, el bando que sufre mayores innovaciones respecto del primer «Ground Control».



▲ Los grupos que podemos formar pueden tener un máximo de 16 unidades. No parecen muchas, pero su potencial de ataque es abrumador cuando se juntan.

La diferencia entre lo bueno y lo excepcional en un género como la estrategia, que apenas ha sufrido cambios desde hace diez años, reside en los pequeños detalles. En lo original.

Aparecerán voces que acusen a este juego de ser "más de lo mismo". No les faltará razón aunque, en este caso, los matices y los detalles son fundamentales para trazar una opinión al respecto. Pero vayamos por partes.

RECOLECTAR RECURSOS YA NO SE LLEVA

En «Ground Control II» no hay recursos, ni bases, ni unidades civiles. Así, al principio de cada misión dispondremos de un contingente de militares, por lo general en un número reducido, para cumplir los objetivos primarios. Si logramos, por ejemplo, asegurar una zona de aterrizaje recibiremos refuerzos para aumentar los efectivos disponibles.

Éstos se obtienen y se van incrementando al ocupar y mantener zonas estratégicas, pero también se pierden si el Estado Mayor considera que tenemos suficientes efectivos para afrontar la misión. De esta forma, seguir acumulando unidades extra puede acabar por penalizarnos a la hora de recibir las bonificaciones a las que tenemos derecho por mantener un elevado número de puntos estratégicos.

Con este original planteamiento, «Ground Control II» hace frente a un buen número de situaciones que incluyen misiones de infiltración, desembarcos, defensas numantinas de alguna plaza, carreras contrarreloj, etc.

Cada uno de los bandos disponibles, NSA y Virons, cuenta ▶▶

> **Su sistema de juego se olvida de la gestión de recursos y se centra en los elementos más tácticos de la batalla**

La referencia

Empires. *Los Albores de la Edad Moderna*

- **El motor gráfico** de «Ground Control II» es infinitamente superior al de «Empires».
- **«Ground Control II»** es más táctico ya que ofrece menos unidades y la gestión de recursos ha desaparecido.
- **La ciencia-ficción** es la esencia de «Ground Control II», mientras que «Empires» se desarrolla dentro de un contexto histórico mucho más realista.







▲ Los efectos climatológicos así como la alternancia entre el día y la noche, influyen enormemente en la visibilidad.



▲ El aspecto táctico de «Ground Control II» nos obliga a luchar con grupos de unidades muy pequeños y poderosos. Así, no se prima tanto la cantidad de efectivos como el perfecto aprovechamiento de sus habilidades de combate.



▲ Algunas unidades como la artillería pesada tienen ataques devastadores. Un pequeño grupo puede bastarnos para terminar en pocos segundos con la resistencia del enemigo.



▲ Los efectos visuales durante los reñidos combates resultan espectaculares, convincentes y muy creíbles... a pesar de su condición de juego de ciencia-ficción.

DOMINA EL TERRENO



CUIDADO CON LOS ESCENARIOS ya que un simple edificio puede convertirse en una trampa mortal. Y también los desiertos, las sabanas, los frondosos bosques o las zonas pantanosas repletas de vegetación. Y es que cada mapa tiene sus propias características que debemos explotar en nuestro favor si no queremos pasarlo fatal. «Ground Control II» nos obliga a tener muy en cuenta el terreno y los elementos que lo componen (estructuras, defensas, desniveles, etc.), puesto que tienen una importancia capital.

▶▶ con unidades terrestres, aéreas y estáticas que aunque no son muy numerosas parecen muchas más cuando las utilizamos ya que son de doble uso. Esto significa que, por ejemplo, las fuerzas NSA pueden alternar armas de pequeño calibre con lanzacohetes. Y los Virons, por su parte, son capaces de combinarse entre sí formando nuevos tipos de unidades de combate.

DESPLIEGUE GRÁFICO

Pero donde «Ground Control II» destaca sobre todos los demás juegos de su estilo es en el motor gráfico. Sin duda, es el más potente que hemos visto en un título de estrategia.

El nivel de detalle de las unidades resulta sobrecogedor por mucho que nos acerquemos a ellas. Las animaciones, los efectos especiales, el agua, la luz o los elementos del paisaje son de tal calidad que lo demás parece anecdótico.

Sin embargo, «Ground Control II» no solo significa potencia tecnológica. Su desarrollo destaca por su equilibrio y diversión y los puntos de mando nos permiten centrarnos únicamente en el aspecto táctico de la misión.

Además, todos los elementos del terreno tienen un factor determinante. El campo de visión, la luz del día, la cobertura de los edificios, las zonas de espesa vegetación solo accesibles para la infantería, la ventaja que otorgan los terrenos elevados... todo influye en los combates y





▲ Ciertas unidades cuentan con un doble uso que refuerza su potencial y que debemos considerar según el momento de la batalla. Así, la alternancia entre distintos tipos de armas es clave para controlar a las unidades de la NSA.



▲ La habilidad, única y exclusiva de los Viron, para combinarse y obtener un nuevo tipo de unidad dispara las posibilidades tácticas y su potencial de ataque y defensa. Por desgracia, no son una raza sencilla de dominar.



▲ Los escenarios poseen gran calidad visual y trasmiten una extraña belleza que provoca cierta sensación de inquietud y desasosiego en el jugador.

El impresionante apartado gráfico de «Ground Control II» es el mejor que hemos visto en un juego de estrategia

debemos tenerlo en cuenta para no sufrir severos descalabros.

UNA APUESTA SERIA

Esta variedad se multiplica por la posibilidad de controlar dos bandos totalmente diferentes. No se explica fácilmente, sin embargo, por qué sólo podemos jugar con la NSA y los Virons, y en ningún caso con las oscuras tropas del Imperio. La campaña, de todas formas, resulta trepidante, está repleta de sorpresas argumentales y ofrece misiones muy variadas que pondrán a prueba la habilidad del jugador. El nivel de dificultad está muy bien calibrado y no llega a desesperar. Además, se puede disfrutar en modo multijugador cooperativo.

DEUDAS INNEGABLES

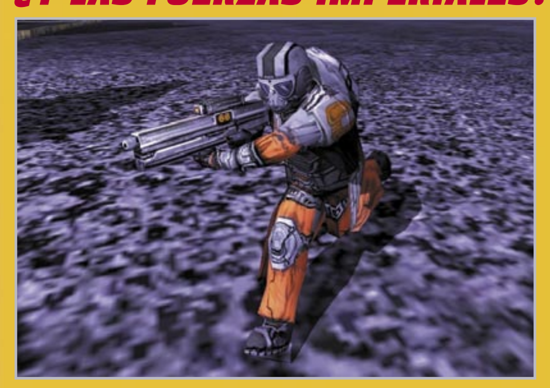
A pesar de sus virtudes no podemos dejar de señalar pequeños problemas en la IA, que falla en ciertos momentos, así como en el sistema de búsqueda de rutas. Su espectacular puesta en escena, el acertado diseño de bandos, misiones y escenarios, y su sensacional acabado nos revelan una nueva forma de entender la estrategia que por fin ha llegado al futuro. Superlativo. ■L.E.C.

Alternativas

• Perimeter
Otro motor gráfico de muchos quilates, también ciencia-ficción, innovador, pero menos jugable.
▶ Más inf. MM 113 ▶ Nota: 88

• Warcraft III
Introduce elementos de rol y su ambientación es fantástica con un acabado de lujo.
▶ Más inf. MM 90 ▶ Nota: 92

¿Y LAS FUERZAS IMPERIALES?



EN EL JUEGO SE ENFRENTAN TRES RAZAS –Virons, rebeldes de la NSA e imperiales– que se llevan fatal. Por desgracia es imposible jugar con las fuerzas del Imperio, cosa que es bastante sospechosa ya que en la campaña principal esta facción aparece perfectamente diseñada, con sus propias unidades y armas...

Nuestra Opinión

LA MEJOR ESTRATEGIA DEL MOMENTO. ***Un juego soberbio, inmenso en el apartado técnico gracias a un motor gráfico que afecta directamente al modo de plantear la batalla y que promete cientos, o miles, de horas de diversión. Superlativo.***

GRÁFICOS
SONIDO
JUGABILIDAD
DIFICULTAD
CALIDAD/PRECIO

LO QUE NOS GUSTA
- El sistema para adquirir nuevas unidades es muy original y entretenido.
- El sistema de juego favorece el aspecto táctico de las misiones.
- La orografía del terreno es fundamental en los combates contra el enemigo.

LO QUE NO NOS GUSTA
- Requiere un ordenador muy potente.
- La IA, a veces, no es muy convincente.

MODO INDIVIDUAL

▶ *ABSORBENTE.* ***El argumento, repleto de suspense y emocionantes giros, es digno de una película. Y es que si empiezas a jugar... no lo podrás dejar.***

96

MODO MULTIJUGADOR

97

▶ *¿AMIGOS O ENEMIGOS?* ***La inclusión del modo cooperativo es un acierto mayúsculo que proporciona interminables horas de batallas a través de Internet.***







La variedad está en la acción

True Crime Streets of L.A.

La referencia

GTA Vice City

- **«GTA Vice City» esconde un** juego de velocidad más variado en vehículos donde el control goza de una mayor precisión.
- **Las misiones son mucho más** variadas en «GTA Vice City» aunque la trama y el argumento están más trabajados en «True Crime».
- **«GTA Vice City»** tiene más horas de juego y adolece de las opciones multijugador de «True Crime».

Son muchos los juegos que exigen al jugador multiplicar sus habilidades. Ahora, gracias a «True Crime», podremos conducir a 200 km/h., ser unos expertos en artes marciales o infiltrarnos cómo si fuéramos Sam Fisher. ¡Qué locura!

Situar a «True Crime» dentro de un género concreto es una tarea bastante complicada. Sobre todo porque su desarrollo ofrece tres estilos de juego bien diferenciados.

Acción, infiltración y conducción se mezclan con acierto en un título cuyo protagonista principal, un violento policía de Los Angeles, debe poner a las bandas de maleantes a buen recaudo utilizando, según lo requiera la ocasión, su coche, sus puños o su querida pistola.

POLICÍAS Y LADRONES

Nick Kang es un rudo policía miembro de la E.O.D. (Departamento de Operaciones de Élite), encargado de investigar los oscuros movimientos de la mafia que actúa en la ciudad de Los Ángeles. La trama sigue a rajatabla un hilo central dividido en episodios que nos van sumergiendo en el ambiente oscuro de los trapicheos de la ciudad. A la vez, debemos completar las misiones que nos encomiendan y que casi siempre tienen que ver con la resolución de algún crimen.

«True Crime» nos informa en todo momento de todos los asesinatos que se van produciendo

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA
16+
- **Género:** Acción
- **Idioma:** Castellano (textos), Inglés (voces)
- **Estudio/Compañía:** Gray Matter/Activision
- **Distribuidor:** Proein **Nº de CDs:** 4
- **Lanzamiento:** Ya disponible **PVP Rec.:** 49,95 €
- **Web:** **www.truecrimela.com** Una visita agradable para conocer a fondo lo que ofrece el juego.

LO QUE VAS A ENCONTRAR
- **Escenarios:** Los Angeles
- **Vehículos:** 38 controlables
- **Capítulos:** Hasta 8
- **Multijugador:** Sí
- **Modos multijugador:** 5 (patrulla, persecución, carrera, maestro de Dojo, maestro de lucha)
- **Nº de jugadores:** 1-4

ANALIZADO EN
- **CPU:** AthlonXP 2000+, Pentium 4 2,6 GHz
- **RAM:** 768 MB, 1 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce4 Ti 420 Radeon 9600
- **Conexión:** ADSL

LO QUE HAY QUE TENER
- **CPU:** Pentium III 800 MHz
- **RAM:** 128 MB
- **Espacio en disco:** 2,8 GB
- **Tarjeta 3D:** 32 MB
- **Conexión:** Modem 56,6 Kbps

MICROMANÍA RECOMIENDA
- **CPU:** Pentium 4 2 GHz
- **RAM:** 512 MB
- **Espacio en disco:** 3 GB
- **Tarjeta 3D:** ATI Radeon 9600
- **Conexión:** ADSL



▲ Cuando nos enfrentamos al enemigo podemos elegir la forma de aproximarnos. Bien en silencio para no ser descubierto, bien a balazos para acabar cuanto antes con la amenaza.



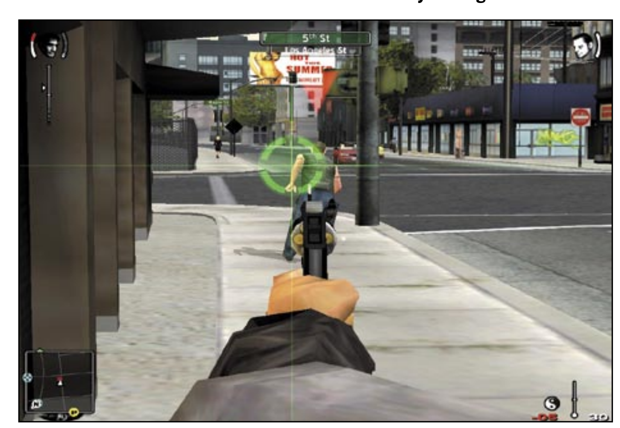
▲ De vez en cuando, la central de policía nos alerta de algún crimen que se ha producido. Es decisión nuestra acudir a resolverlo o seguir con la investigación que forma parte del hilo central del argumento.



▲ En las luchas cuerpo a cuerpo podemos usar diferentes golpes y llaves.



▲ El sistema de daños en todos los coches está muy conseguido.



▲ Cuando utilizamos las armas disponemos de un sistema de cámara lenta muy útil, parecido al "Tiempo Bala" de «Max Payne».

en la ciudad, a modo de misiones secundarias que podemos aceptar para alejarnos momentáneamente de la aventura principal. Por supuesto, podemos retomar nuestra cruzada contra el mal cuando lo deseemos, justo en el mismo punto donde la "aparcamos".

ELIGE TU CAMINO

Otra peculiaridad de «True Crime» es que podemos elegir la forma de resolver los crímenes, ya sea por las buenas o usando la fuerza al estilo "Harry el Sucio". Según el modo elegido acumularemos puntos de buen o mal comportamiento y el devenir del argumento variará.

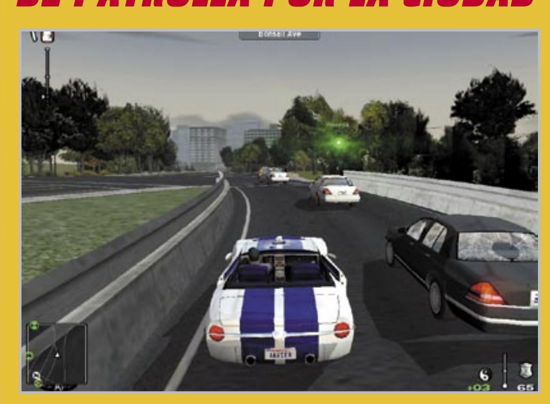
Esta libertad de elección y acción se apoya en un concepto que combina elementos de hasta tres géneros diferentes. Así, cuando nos subamos a nuestro flamante deportivos disfrutaremos de un extenso mapa con más de 600 Km² de calles, al estilo «GTA Vice City», donde es posible detener y requisar cualquier coche que veamos y conducirlo.

También, cuando Nick decide esconder su instinto violento hace gala de unas variadas dotes de infiltración con las que puede deslizarse sigilosamente por las paredes y atacar a los enemigos por la espalda, para no ser visto. Aunque si llega el momento de un ▶▶



Gracias a que podemos conducir, infiltrarnos y luchar cuerpo a cuerpo, «True Crime» no llega a cansar nunca

DE PATRULLA POR LA CIUDAD

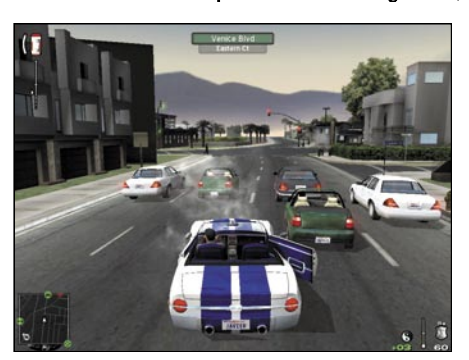


LOS DELITOS QUE SE ACABAN DE COMETER se anuncian por la radio y podemos optar por resolverlos. Si intervenimos obtendremos puntos de conducta y con cada 100 ganaremos una medalla que es posible canjear en las tiendas de la zona 24/7. Los nuevos golpes y armas se aprenden en las tiendas del distrito 24/7 gracias a los puntos de conducta obtenidos en las misiones alternativas. En las tiendas es posible mejorar nuestro rendimiento en las luchas cuerpo a cuerpo o con armas.





▲ Dependiendo de si resolvemos los enfrentamientos como un "poli bueno" o un "poli malo", nuestra reputación cambiará al mismo ritmo que el desarrollo del argumento, que cuenta con varios finales alternativos.



▲ En el modo multijugador las carreras contra otros "amiguetes" alcanzan cotas de diversión extremas.



▲ Las fases de lucha recuerdan a los viejos clásicos como «Virtua Fighter» o «Tekken». Solo falta el letrero "Fight!".



▲ Las escenas de infiltración aportan variedad, aunque el catálogo de movimientos de Nick no es especialmente amplio.

EL MODO MULTIJUGADOR





EL MULTIJUGADOR ES LA PRINCIPAL NOVEDAD respecto a la versión de consolas. Se han introducido cinco modos que incluyen todas las variantes de juego en su forma original, aunque si lo tuyo es la lucha podrás partirte la cara dentro del Maestro del Dojo o el Maestro de la Lucha. Practicando aquí, después no habrá quién te plante cara en la aventura.

PARA LOS AMANTES DE LAS CARRERAS existen tres modalidades muy diferentes. La Patrulla nos invita a perseguir malhechores a toda velocidad; en la Persecución podremos elegir entre ser policías o ladrones y, por último, en las Carreras tendremos que alcanzar la meta tras superar diez puntos de control.

> *Los pocos defectos de «True Crime» tienen que ver con la imprecisión del control y su corto número de misiones*

cara a cara con un enemigo no tiene problemas en regalar plomo a diestro y siniestro con sus dos pistolas o utilizar una especie de "tiempo bala" para golpear duro a los enemigos.

Por último, y si la cosa llega a las manos, es posible poner en práctica un variado catálogo de puñetazos y patadas aprendidas por Nick en su paso por la academia de policía... y por el duro trabajo diario en Los Ángeles.

LA ETERNA CUESTIÓN

Esta abundacia de opciones tiene un aspecto negativo, y es que la forma de controlar a Nick y su coche queda dispersa, imprecisa.

Por ejemplo, el control de los vehículos es demasiado brusco ya que con una mínima pulsación nos meteremos en el carril contrario. Por eso, un volante es una buena solución para corregir este pequeño defecto.

Sin embargo, la acción directa está bien resuelta en los combates con armas, aunque en el cuerpo a cuerpo nos encontramos con que disponemos de una lista de golpes variada pero que, a la larga, se hace corta.

Pese a todo, en «True Crime» es difícil aburrirse ya que el concurso de tanto género permite tomar un respiro cuando queramos, eligiendo el camino a seguir o el tipo de misión a completar.

UNA CONVERSIÓN SENCILLA

«True Crime» es una conversión de consolas que se podría haber pulido mucho más, ya que el apartado técnico resulta muy simple si tomamos como referencia los motores gráficos más actuales de PC.

Al menos, las secuencias de introducción y el sonido cumplen sobradamente con sus objetivos y la posibilidad de elegir camino nos regala hasta tres finales distintos. «True Crime» huele a consolas, pero divierte igual. ■J.M.H.

Alternativas

• Max Payne 2
Un arcade en tercera persona soberbio con una genial trama policial y acción desenfrenada.
▶ Más inf. MM 106 ▶ Nota: 95

• Splinter Cell *Pandora Tomorrow*
El mejor título de infiltración que existe y que ha sentado las bases del género para el futuro.
▶ Más inf. MM 111 ▶ Nota: 90

Nuestra Opinión

***IMPOSIBLE ABURRIRSE.** Juego variado que mezcla hasta tres géneros distintos y que huye de las virguerías tecnológicas, apoyándose en el entretenimiento y la diversión que proporciona. Y todo sin complicaciones.*



LO QUE NOS GUSTA
- Podemos conducir coches, luchar cara a cara o infiltrarnos en una misma misión.
- Es una delicia coger un coche y ver cómo se deforma al sufrir una colisión.
- Todas las opciones multijugador.

LO QUE NO NOS GUSTA
- Tecnológicamente es bastante simple.
- El control en algunos modos es impreciso.
- Es corto y se acaba rápidamente.

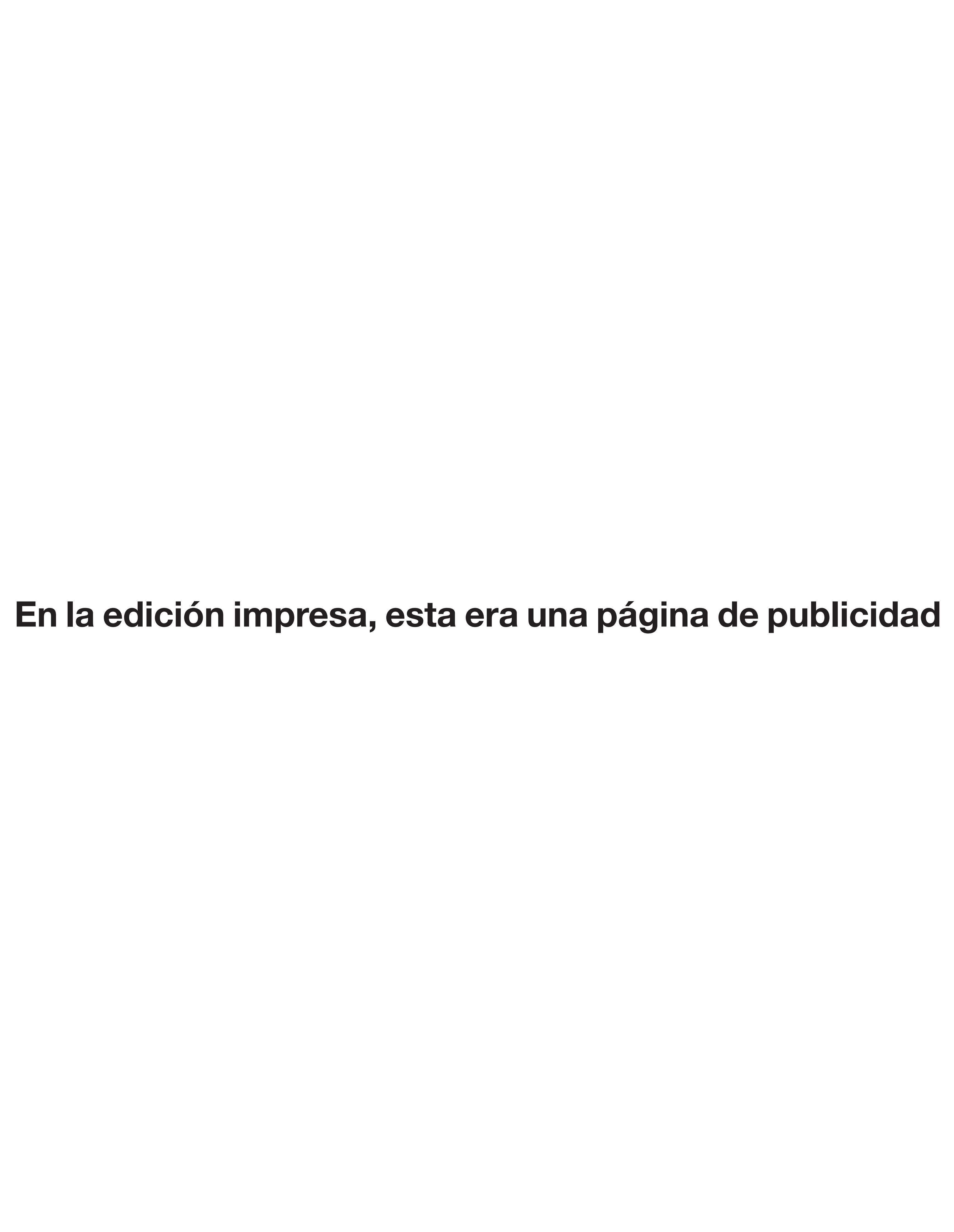
MODO INDIVIDUAL
***LIBERTAD DE ACCIÓN.** La mezcla de conducción, lucha e infiltración queda muy por encima de problemas como el control o la duración total.*



MODO MULTIJUGADOR



***PARA TODOS LOS GUSTOS.** Hasta cuatro jugadores pueden disfrutar de partidas a través de Internet o LAN, lo que multiplica la duración de «True Crime».*


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

JUEGO RECOMENDADO

Así da gusto que te roben

Thief: Deadly Shadows

La referencia



Splinter Cell Pandora Tomorrow

- **Ambos exhiben** un apartado técnico soberbio. Especialmente en todo lo relativo a efectos de luces y sombras de objetos y personajes.
- **Todas las misiones se pueden resolver** por distintos caminos con diferentes acciones en ambos juegos.
- **El equipo de herramientas** medievales de Garrett contrasta con la avanzada tecnología de Sam Fisher.

Infiltrarnos en moradas ajenas y aprovechar las sombras para saquearlas es un trabajo duro que requiere de mucha preparación. Sobre todo si por el camino descubrimos que existe una oscura conspiración para acabar con la ciudad.

El género de la acción en tercera persona tiene en la serie «Thief» uno de sus más claros referentes de todos los tiempos. Ahora, para esta tercera parte, vuelve a nuestros ordenadores con un amplio catálogo de novedades, aunque el espíritu del original permanece.

«Thief: Deadly Shadows» hace acopio de características típicas del género de acción, añadiendo incontables dosis de sigilo a través de unas cómodas perspectivas en primera y tercera persona. Y todo, con muy buenos gráficos y mejores sonidos.

UN LADRÓN CON ESTILO

Su argumento nos traslada a un mundo medieval más cercano a la fantasía que a la realidad. Allí Garrett, ladrón de oficio, descubre una antigua profecía que versa sobre el fin del mundo.

De aquí parte todo el "meollo" del argumento, que tiene reflejo a la hora de jugar en los dos tipos de misiones disponibles. Las típicas de infiltración y las de pura y simple transición.

Las primeras son las más entretenidas y nos retan a robar objetos en lugares concretos. En ellas apreciamos un sistema más abierto y flexible de juego que nos permite elegir siempre entre más de un camino a la vez.

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA 12+

- **Género:** Acción
- **Idioma:** Castellano (manual), inglés (textos y voces)
- **Estudio/Compañía:** Ion Storm/Eidos Interactive
- **Distribuidor:** Proein **Nº de CDs:** 1 DVD
- **Lanzamiento:** Ya disponible **PVP Rec.:** 44,95 €
- **Web:** **www.thief3.com** Una página completa y bien diseñada. Incluye también trailers y salvapantallas.

LO QUE VAS A ENCONTRAR
- **Personajes:** 1 **Escenarios:** 11
- **Niveles:** 10 de infiltración y 9 en la ciudad.
- **Accesorios:** 13 (flechas normales, de agua, de fuego, de gas, de musgo y ruidosas, cachiporra, aceite, bombas de luz, guantes, ojos mecánicos, daga y ganzúas).

ANALIZADO EN
- **CPU:** Pentium 4 1,5 GHz
- **RAM:** 256 MB
- **Tarjeta 3D:** GeForce 4 Ti 4600 128 MB, GeForce FX 5700 128 MB

LO QUE HAY QUE TENER
- **CPU:** Pentium 4 a 1,5 GHz
- **RAM:** 256 MB
- **Espacio en disco:** 3 GB
- **Tarjeta 3D:** 64 MB (con pixel shader 1.1)

MICROMANÍA RECOMIENDA
- **CPU:** Pentium 4 a 2 GHz
- **RAM:** 512 MB
- **Espacio en disco:** 3 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce FX 5700 128 MB



▲ La calidad que ofrece el juego en el uso de las luces y las sombras alcanza cotas extraordinarias y representa un auténtico regalo para la vista. Un ejemplo de motor gráfico que mejora muchos aspectos de la jugabilidad.



▲ Si te descubren, entrarás en un combate cuerpo a cuerpo.



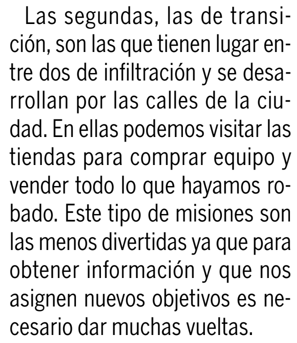
▲ El indicador de oscuridad nos señala si los enemigos pueden vernos.



▲ Entre tantas idas y venidas por los callejones, y tantos guardias deseosos de apresarnos, las misiones en la ciudad se vuelven un poco repetitivas y alcanzar una simple tienda puede ser una proeza sin igual.



▲ El uso automático de la primera persona con el arco es de gran utilidad, ya que es un arma que requiere de mucha precisión para ser disparado.



Las segundas, las de transición, son las que tienen lugar entre dos de infiltración y se desarrollan por las calles de la ciudad. En ellas podemos visitar las tiendas para comprar equipo y vender todo lo que hayamos robado. Este tipo de misiones son las menos divertidas ya que para obtener información y que nos asignen nuevos objetivos es necesario dar muchas vueltas.

Además, existe el inconveniente de la presencia innumerable de guardias, que nos atosigarán en cuanto nos vean. Al final, esquivarlos a todos y alcanzar una simple tienda puede ser una misión absolutamente de locos.

TRAS LAS SOMBRAS

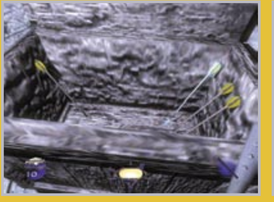
Nuestro protagonista cuenta con muchos movimientos específicos para triunfar en su labor de infiltración. Andar, agacharse, abrir cerraduras o pegarse a las paredes son algunas, pero lo cierto es que en todas camuflarse tras las sombras cobra especial relevancia.

Además, y como es lógico en un juego de este tipo, contamos con un equipo especial muy variado y que ofrece grandes posibilidades, diseñado con mucho acierto y fiel a los tiempos tecnológico-medievales que narra la historia. ¡¡A olvidarse de la tecnología punta!!

El arco por ejemplo, sustituye a la pistola como arma de medio alcance y puede mejorarse con flechas de agua y fuego; el ojo mecánico hace las veces de cable óptico y las bombas cega- ▶▶

Los enemigos nos aguardan escondidos entre las sombras

EL EQUIPO MEDIEVAL





» **ABRIR LA MOCHILA DE GARRETT** nos permite hacer frente a todo tipo de eventualidades a lo largo del juego. Bombas de luz, guantes para escalar, ojos mecánicos para poder explorar, etc.

» **EL ARMA PRINCIPAL ES EL ARCO** que, además de su uso habitual para eliminar guardias, nos permite interactuar con el escenario para conseguir nuevas zonas de sombra. Por ejemplo, al disparar flechas de agua a las antorchas conseguimos apagar su fuego, sumiendo su zona de influencia en la oscuridad.

» **CONSULTAR EL MAPA DEL EDIFICIO** si queremos tener constantemente todos los datos sobre estancias, pasillos o elementos pueden facilitarnos la tarea de infiltración. Por desgracia, no es el caso de «Thief Deadly Shadows» ya que ni indica nuestra posición en él y pocas veces coincide con el trazado real del escenario por que el nos movemos. Así que la mejor estrategia es hacernos



▲ Un buen cachiporrazo es tan buen método como el de disparar con el arco. La diferencia es que con la porra no se producen muertes que son, a todas luces, innecesarias.



▲ La IA de los enemigos es, por lo general, bastante elevada ya que los guardias afinan el oído u la vista que da miedo. Si somos descubiertos, lo mejor es acabar con la amenaza.



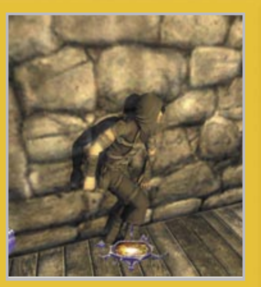
▲ El elenco de acciones sigilosas resulta bastante variado como para afrontar cualquier peligro con opciones de éxito. La práctica constante y la experiencia en las diferentes fases resulta esencial para avanzar por la aventura.

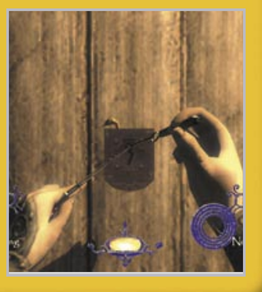
ACCIONES SIGILOSAS

DEBEMOS ESCONDERNOS de los ojos enemigos, por lo que es necesario conocer a la perfección cuántos movimientos tiene Garrett y cómo se llevan a cabo satisfactoriamente.

La lista de posibilidades incluye andar despacio, agacharse, asomarse a las esquina, pegarse a las paredes, distraer enemigos, golpear por sorpresa, mover cadáveres o subir por las paredes con los guantes de escalada.

Una de las más curiosas es abrir cerraduras. Debemos mover cada mecanismo que forma parte del cerrojo hasta que los orificios queden alineados.





Estamos ante uno de esos juegos donde el motor gráfico afecta directamente a la forma de jugar y divertirse

▶▶ doras suplen a las granadas flash típicas de los SWAT.

TECNOLOGÍA PUNTA

Gráficos y sonidos se llevan la palma en cuestiones técnicas. Los primeros por mostrar una iluminación excelente, con sombras dinámicas y efectos de primerísimo nivel que nos recuerdan a los «Splinter Cell» de Sam Fisher; y los segundos, por tratarse de uno de los aspectos que más rápidamente nos sumergen en el argumento.

La inteligencia artificial, también, es otro factor clave que consigue aprobar con nota, y es que los guardias reaccionan con un gran realismo ante cualquiera de nuestros movimientos, por muy pequeños que éstos sean. Por decirlo de alguna forma, son capaces de ver y oír.

OTRA REALIDAD

En «Thief 3» el entretenimiento está garantizado por un desarrollo donde el sigilo y las sombras deben convertirse en un solo cuerpo, envolviendo al jugador en una atmósfera misteriosa. Ideal para conocedores y amantes de la infiltración. ■J.T.A.

Alternativas



• Hitman: Contracts
Otro juego de infiltración, pero menos, de gran calidad con misiones flexibles.
▶ Más inf. MM 113 ▶ Nota: 87

• Far Cry
Con mucha más carga de acción que de sigilo es, sin duda, el mejor juego del momento.
▶ Más inf. MM 110 ▶ Nota: 97

Nuestra Opinión

***ES COMO «SPLINTER CELL» PERO EN LA EDAD MEDIA.** Su ambientación medieval nos da un respiro ante tanta tecnología punta y nos enseña que infiltración, gráficos y sonido son compatibles para proporcionar entretenimiento.*

GRÁFICOS
SONIDO
JUGABILIDAD
DIFICULTAD
CALIDAD/PRECIO

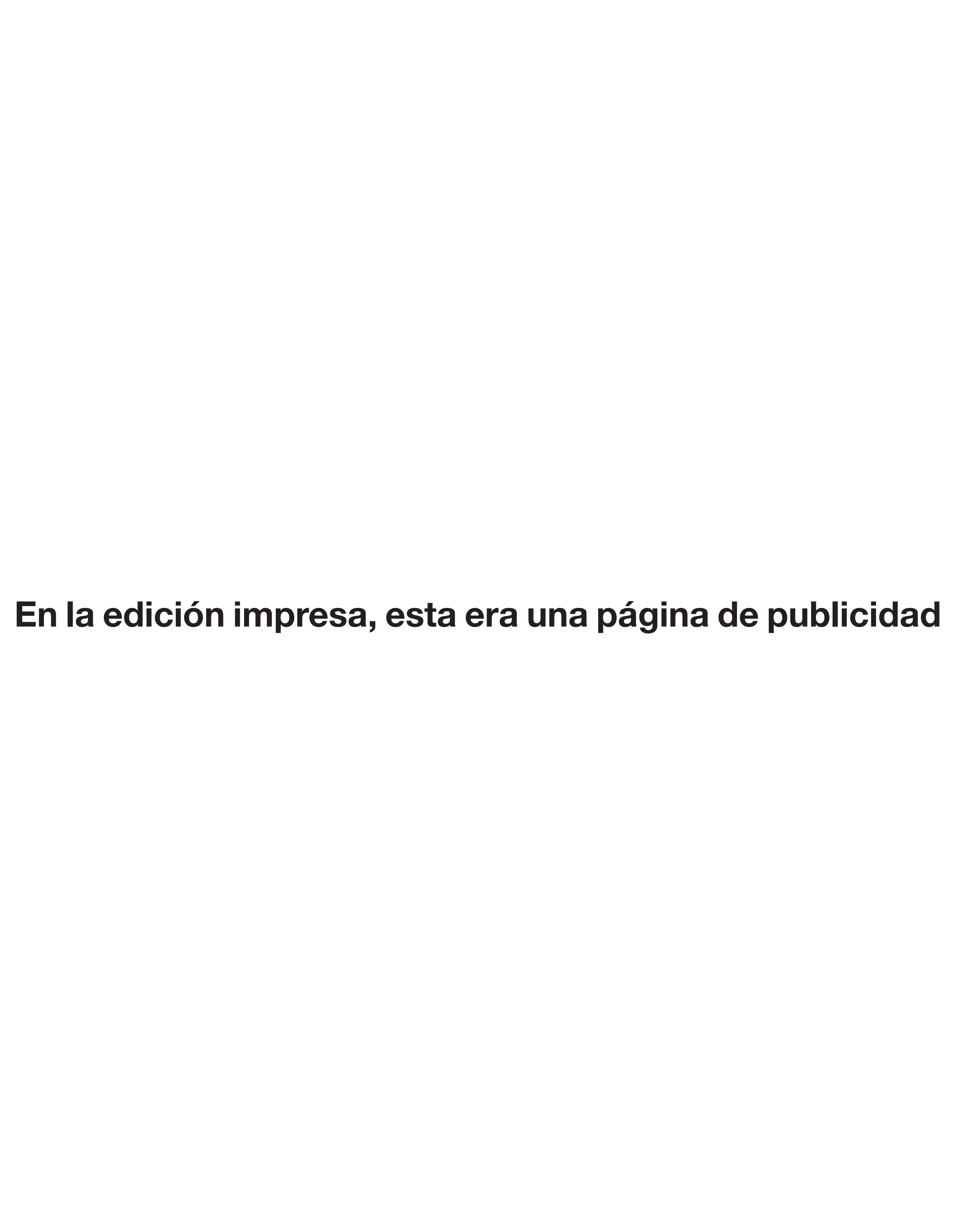
LO QUE NOS GUSTA
- La posibilidad de resolver cada misión de una forma distinta.
- Los efectos de luz son impresionantes.
- El argumento nos atrapa rápidamente.

LO QUE NO NOS GUSTA
- El juego no reproduce acontecimientos de un universo demasiado vivo.
- Las misiones de transición no están a la altura de las de infiltración.

MODO INDIVIDUAL

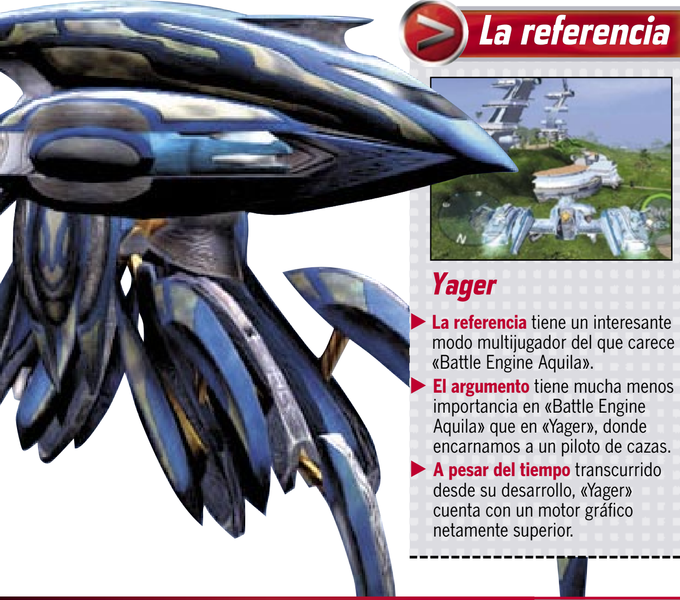
***▶SIGILO Y ORIGINALIDAD.** El diseño de la acción está muy bien resuelto y se complementa con la perfección alcanzada en su apartado técnico.*




En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Dispara que algo queda

Battle Engine Aquila



La referencia

Yager

- **La referencia** tiene un interesante modo multijugador del que carece «Battle Engine Aquila».
- **El argumento** tiene mucha menos importancia en «Battle Engine Aquila» que en «Yager», donde encarnamos a un piloto de cazas.
- **A pesar del tiempo** transcurrido desde su desarrollo, «Yager» cuenta con un motor gráfico netamente superior.

Estamos seguros de que si en el ejército decidieran poner a cada recluta a los mandos de uno de estos imponentes mechs de alta tecnología, con sus misiles aire-aire y sus rayos láser les lloverían las solicitudes de ingreso.

Los juegos que combinan acción y arcade no destacan, precisamente, por su originalidad. Claro que no suele ser ese su objetivo ya que, como demuestra «Battle Engine Aquila», la fórmula de disparar a diestro y siniestro, si está bien realizada, sigue generando mucha diversión.

El argumento del juego nos traslada hasta un mundo ficticio azotado por un cambio climático que ha sumergido las masas continentales, reduciendo las zonas habitables a unos pocos islotes.

GUERRA TOTAL

En este poco alentador escenario, dos facciones se enfrentan por el dominio de dichas islas y, claro está, nosotros seremos los encargados de inclinar la balanza de la guerra, a ser posible, hacia nuestro lado. Para ello contamos con el Aquila, un robot de combate, un "mech", capaz de desplazarse por tierra y aire con un poder armamentístico realmente devastador.

El juego se estructura en misiones con objetivos distintos, como prestar cobertura a las instalaciones de tu base central o apoyar a tus compañeros en misiones de ataque. Los capítulos tienen, a su vez, ramificaciones que dependen de nuestra habilidad en el campo de batalla. Esto es,

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA 7+

- **Género:** Acción
- **Idioma:** Castellano (Textos y voces)
- **Estudio/Compañía:** Lost Toys/Evolved Games
- **Distribuidor:** Proein **Nº de CDs:** 1
- **Lanzamiento:** Ya disponible **PVP Rec.:** 39,95€
- **Web:** **www.losttoys.com/battleengine** Cuenta con un diseño sobrio y escueto en contenidos.

LO QUE VAS A ENCONTRAR

- **Niveles:** 43 en 8 episodios.
- **Armas:** 10
- **Facciones:** 2 (Forseti y Muspell).
- **Personajes:** 4 (Hawk Winter, Tatiana Kiralova, Chuck Kramer y Lewis Carver).
- **Multijugador:** No, (solo pantalla partida).

ANALIZADO EN

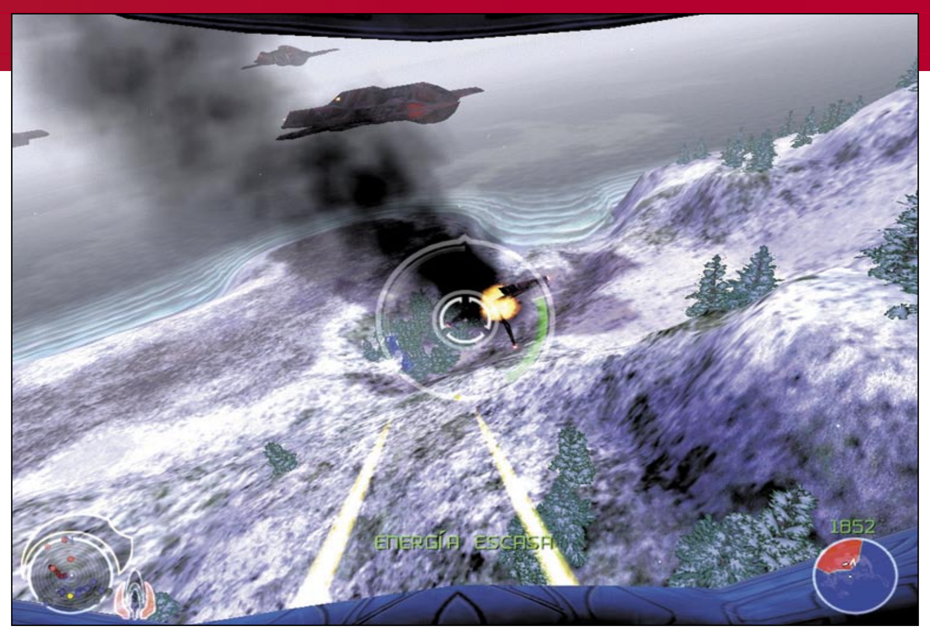
- **CPU:** Pentium 4 2,6 GHz, Athlon XP+ 2000
- **RAM:** 1 GB, 768 MB
- **Tarjeta 3D:** Radeon 9600, GeForce4 Ti 4200

LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Pentium III 700
- **RAM:** 128 MB
- **Espacio en disco:** 700 MB
- **Tarjeta 3D:** 32 MB

MICROMANÍA RECOMIENDA

- **CPU:** Pentium 4 2 GHz
- **RAM:** 512 MB
- **Espacio en disco:** 700 MB
- **Tarjeta 3D:** ATI Radeon 9600



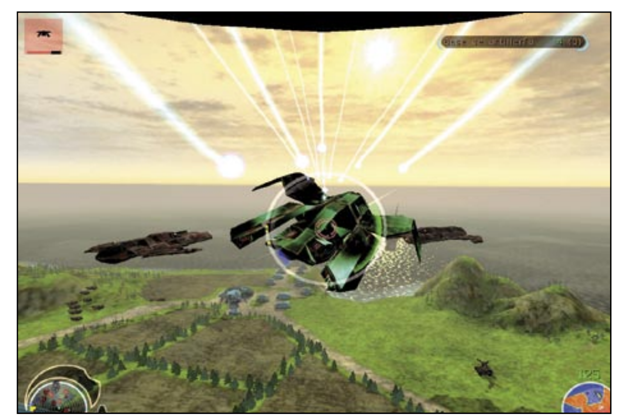
▲ Los escenarios por los que nos movemos son de un tamaño gigantesco, lo que convierte a la orografía una importancia capital, ya que en cualquier recodo pueden esconderse peligrosos enemigos.



▲ La información que aparece en pantalla a lo largo de las misiones es bastante clara y apenas molesta, lo que ayuda a sumergirnos plenamente en la batalla. Los datos que recibimos están destinados a recordarnos los objetivos.



▲ La inclusión de diferentes armas aporta variedad a los combates.



▲ La dificultad del juego se encuentra bastante bien equilibrada.



▲ El control de nuestro "mech", llamado Aquila, es una verdadera delicia y no requiere de un aprendizaje demasiado exhaustivo.

Cuando se mezcla la sencillez con la diversión, los aspectos tecnológicos pasan a un segundo plano

si cumplimos los objetivos seguiremos un hilo argumental, pero si no lo hacemos del todo bien continuaremos por otro camino. En este sentido las escenas de introducción, sin destacar por su calidad, nos ayudan mucho a sumergirnos en la aventura.

ENEMIGOS A CIENTOS

El manejo del Aquila es suave y preciso en todo momento. La transición entre el "mech" terrestre y la nave se hace mediante la simple pulsación de una tecla, sin que la acción pierda dinamismo. Éste es un aspecto importante pues cumplir los objetivos del juego exige precisión y rapidez con la máquina, y un simple retraso en la llegada a cierto punto del mapa puede dar al traste con el resto de la misión.

Tampoco flaquea el apartado tecnológico donde destaca sobre todo el poderoso motor gráfico, capaz de mover con soltura grandes escenarios abiertos y, literalmente, cientos de unidades de todos los tamaños y colores: desde buques insignia enemigos hasta simples soldados de a pie. Por el contrario el sonido aunque correcto, se ve mermado por un doblaje frío y carente de cualquier emoción.

«Battle Engine Aquila» no destaca por nada especial ya que alcanza el mínimo exigible en la mayoría de apartados. Resulta divertido y puede hacerse repetitivo tras varias horas. Ideal para descargar adrenalina. ■J.M.H.

Alternativas

• Breed
Otro título de acción arcade donde pilotar naves se alterna con otro tipo de misiones.
▶ Más inf.: MM 104 ▶ Nota: 88

• Painkiller:
También ofrece acción frenética y sin interrupciones, aunque con una ambientación más divertida.
▶ Más inf.: MM 112 ▶ Nota: 90

Nuestra Opinión

SIMPLE PERO MUY DIVERTIDO. ***La idea sobre la que gira es bastante simple aunque no necesita más: hay que disparar a todo lo que se mueva mientras controlamos a nuestro "mech" futurista por tierra y aire. Divertido.***



GRÁFICOS
SONIDO
JUGABILIDAD
DIFICULTAD
CALIDAD/PRECIO

LO QUE NOS GUSTA
- Su gran motor gráfico maneja cientos de unidades perfectamente reconocibles.
- El control del vehículo es muy sencillo.
- El hilo argumental se ramifica dependiendo de nuestros resultados en batalla.

LO QUE NO NOS GUSTA
- La originalidad brilla por su ausencia.
- Requiere de un PC potente.
- El doblaje resulta demasiado soso.

MODO INDIVIDUAL

▶SENCILLO Y MANEJABLE. ***Los combates son divertidos por su variedad y sencillez de control... aunque acaban siendo un poco repetitivos.***



De ingeniero a conductor

TrackMania

¿Harto de conducir siempre por los mismos circuitos? ¿Te conoces al dedillo todas las curvas y atajos que ha creado el diseñador de turno? Pues prepárate, porque ahora serás tú quien sorprenda con tus circuitos.

Aunque en principio «TrackMania» podría pasar por un juego más de coches, lo cierto es que es un título atípico dentro del género. Y es que la combinación de dos aspectos complementarios como son la simulación y la construcción, su auténtico punto fuerte, le dotan de una personalidad propia que inaugura una nueva era en lo que a posibilidades se refiere. Todo un descubrimiento que ha resultado ser, sobre todo, muy divertido.

A DOS BANDAS

«TrackMania» ofrece al jugador tres formas de entretenerse. Por un lado existen los modos Carrera y Supervivencia, que no se alejan en exceso de los cánones vistos en otros títulos, donde es necesario demostrar nuestra pericia al volante a lo largo de varios circuitos con el objetivo de obtener medallas con las que desbloquear más recorridos.

Si por el contrario prefieres la construcción, el modo Puzzle es



Need for Speed: Underground



- **«NFS Underground»** basa su potencial en las carreras, y no incluye modos de construcción.
- **Ambos poseen opciones multijugador** capaces de satisfacer a cualquier jugador.
- **Aunque bastante correcta,** la tecnología utilizada en «TrackMania» es inferior claramente a las bases sobre las que se asienta «NFS Underground».

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA 3+
- **Género:** Simulador
- **Idioma:** Castellano
- **Estudio/Compañía:** Nadeo/Brigades
- **Distribuidor:** PuntoSoft **Nº de CDs:** 1
- **Lanzamiento:** Ya disponible **PVP Rec.:** 44,95 €
- **Web:** **www.trackmania.com** Página de diseño simple con enlaces a otras "fansites".

LO QUE VAS A ENCONTRAR
- **Modos:** 3 (Carrera, Supervivencia y Puzzle)
- **Entornos:** 3 (Desierto, nieve y campo)
- **Editor:** Sí (Circuitos)
- **Multijugador:** Sí (Contrarreloj, Equipo y Vueltas)
- **Conexión:** Internet, Red Local

ANALIZADO EN
- **CPU:** Athlon XP 2000+, Pentium 4 2,6 GHz
- **RAM:** 768 MB, 1 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce4 Ti 4200, Radeon 9600 Pro
- **Conexión:** ADSL

LO QUE HAY QUE TENER
- **CPU:** Pentium II 450 MHz
- **RAM:** 64 MB
- **Espacio en disco:** 350 MB
- **Tarjeta 3D:** 16 MB
- **Conexión:** Módem de 56,6 Kbps

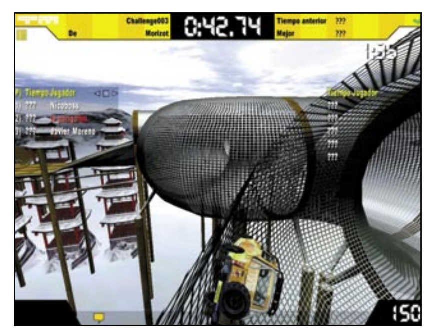
MICROMANÍA RECOMIENDA
- **CPU:** Pentium 4 1,4 GHz
- **RAM:** 256 MB
- **Espacio en disco:** 350 MB
- **Tarjeta 3D:** 32 MB
- **Conexión:** ADSL



▲ Uno de los aspectos más interesantes de las carreras multijugador, además de la rivalidad típica entre amigos, es el intrincado diseño de los escenarios con curvas, chicanes, puentes, aceleradores, rampas, etc.



▲ «TrackMania» nos da la posibilidad de grabar las carreras para luego disfrutar de las repeticiones.



▲ El sistema de control está muy bien ajustado, de manera que resulta fácil hacer acrobacias.



▲ El interfaz del editor de circuitos resulta de una sencillez pasmosa y cualquier jugador podrá, desde el primer momento, diseñar sus propios recorridos.



▲ Uno de los aspectos en los que el juego flaquea es en el número de vehículos diferentes. La variedad es poca, pero todo se camufla bajo su original planteamiento.

Al crear nuestros propios circuitos, convertiremos «TrackMania» en un título virtualmente infinito

lo que andabas buscando. El juego presenta un escenario tridimensional con un punto de partida y otro de llegada. Nuestra tarea será doble. Primero unir la salida y la meta creando un recorrido con un número limitado de segmentos de circuitos, como si fuera un Scalextric, y después recorrerlo con nuestro coche en un tiempo mínimo.

LA DIVERSIÓN NO PARA

Los puzzles se suceden y cada escenario propone una dificultad añadida. Y no sólo hablamos de la creación del recorrido, sino de la forma de arañar segundos para conseguir la máxima bonificación posible y acceder al siguiente desafío.

Todo este arsenal de opciones sería impensable sin un control preciso donde el coche respondiera a nuestras órdenes al instante. La creación de los circuitos es elemental, ya que con un simple clic podemos mover los tramos y con las teclas elevarlos o rotarlos para conseguir la posición más adecuada.

Existe un gran número de posibilidades a la hora de construir, desde simples puntos de control a ras de suelo hasta peraltes, puentes, "loopings" y aceleradores que convierten la conducción en una desesperada odisea por alcanzar la meta en el tiempo mínimo establecido.

¿SON MICROMACHINES?

El simulador no sólo se defiende técnicamente sino que se nota que la apariencia que han conseguido es la que sus programadores deseaban. Sin mayores complicaciones. La física de los coches está genialmente plasmada y según los modelos su comportamiento tendrá mucho que ver con la potencia del motor y de los frenos.

Por el contrario, los efectos de sonido apenas se dejan escuchar y la música de fondo, aunque atractiva, puede resultar un tanto machacona.

«TrackMania» nos ha sorprendido gratamente. Se trata de un juego original, atractivo y, sobre todo, divertido como pocos. Imposible aburrirse. ■**J.M.H.**

Alternativas

• Colin McRae Rally 4
Uno de los mejores juegos de rallies, donde debes demostrar tu pericia al volante.
▶ Más inf. MM 110 ▶ Nota: 85

• Railroad Tycoon 3
Si lo que te gusta es la construcción, con este juego podrás crear todo tipo de líneas ferroviarias.
▶ Más inf. MM 105 ▶ Nota: 78



***UNA ORIGINAL REVOLUCIÓN** del género de la velocidad en el que podemos fabricarnos nuestros propios circuitos, compartirlos y luchar contra el reloj en carreras tan divertidas como apasionantes. Un juego explosivo.*



LO QUE NOS GUSTA
- El modo construcción está muy bien planteado y su control es sencillo.
- El modo puzzle alcanza cotas de diversión muy elevadas gracias a la mezcla de construcción y carreras contrarreloj.

LO QUE NO NOS GUSTA
- Por momentos la dificultad llega a ser excesiva. ¿O la paciencia escasa?
- El apartado sonoro resulta algo pobre.

MODO INDIVIDUAL

*▶**BUENA COMBINACIÓN.** Si te internas en su modo puzzle y no eres capaz de divertirte... será mejor que vayas al médico y le preguntes qué te pasa.*



MODO MULTIJUGADOR



*▶**JUEGO COMUNITARIO.** La posibilidad de compartir nuestros diseños a través de Internet multiplica las posibilidades de diversión y entretenimiento.*



Asedios estratégicos

Besieger

La referencia

Empires: Los Albores de la Edad Moderna

- **La referencia** abarca períodos históricos reales, mientras que los de «Besieger» son ficticios.
- **A pesar de los buenos** gráficos con los que cuenta «Besieger», «Empires» sigue siendo el más espectacular del género.
- **Los dos juegos ofrecen** a los aficionados un modo multijugador bastante completo y atractivo.

Horas y horas frente al monitor dando forma a complejas estructuras de defensa para tu ciudad y, de repente, unos ogros mal equipados las derrumban y te la arrasan... Desde luego, ¡qué duros son los juegos de estrategia!

Una vez más, nos encontramos ante un juego de estrategia en tiempo real, ambientado en un universo de fantasía poblado por criaturas y razas de leyenda... Seguro que muchos os preguntaréis qué puede ofrecernos esta nueva producción que no hayamos visto ya. Nosotros teníamos esa misma duda, pero tras jugar con «Besieger», estas se han disipado: no es un juego original ni rompedor pero, en general, está tan cuidado como para hacer disfrutar de lo lindo a todo buen aficionado al género.

¡QUE VIENEN LOS VIKINGOS!

En un principio el argumento que envuelve el juego no es el más novedoso que hemos visto, pues trata de la típica confrontación entre dos clanes, en esta ocasión vikingos y cimmerios. Su sistema de juego también es similar al de otros clásicos del género, girando, como es ya habitual, alrededor de la recolección de recursos y el desarrollo de un mecanismo tecnológico.

Siguiendo la moda de las últimas producciones del género, también se han incluido pinceladas de rol, como los niveles de

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA 12+
- **Género:** Estrategia
- **Idioma:** Castellano (textos), inglés (voces)
- **Estudio/Compañía:** Primal Soft/Dreamcatcher
- **Distribuidor:** Virgin Play **Nº de CDs:** 2
- **Lanzamiento:** 22/06/04 **PVP Rec.:** 39,95 €
- **Web:** besiegergame.com Muy completa, con toda la información necesaria, imágenes, banda sonora...

LO QUE VAS A ENCONTRAR
- **Modos de juego:** 2 (12 niveles)
- **Número de Campañas:** 2
- **Número de Unidades:** 40
- **Número de Edificios:** Más de 40
- **Multijugador:** Sí (4 modos)
- **Número de jugadores:** 2-9
- **Mapas multijugador:** 8

ANALIZADO EN
- **CPU:** Athlon XP 2000+, Pentium 4 2,6 GHz
- **RAM:** 512 MB, 1 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce 4 Ti 4200, Radeon 9600 Pro
- **Conexión:** ADSL

LO QUE HAY QUE TENER
- **CPU:** Pentium III 1 GHz
- **RAM:** 256 MB
- **Espacio en disco:** 1 GB
- **Tarjeta 3D:** 32 MB
- **Conexión:** Módem 56 Kbps

MICROMANÍA RECOMIENDA
- **CPU:** Pentium 4 2 GHz
- **RAM:** 512 MB
- **Espacio en disco:** 1 GB
- **Tarjeta 3D:** Radeon 9600 Pro
- **Conexión:** ADSL



▲ Las unidades ganan puntos de experiencia a través del combate, lo que, a su vez, les permite mejorar en sus habilidades. O al menos así debería ser en teoría, porque en la práctica las opciones de mejora de las unidades están muy limitadas.



▲ La libertad en el uso de la cámara es prácticamente absoluta y, como ves, nos podemos poner casi a ras de suelo.



▲ Si la construcción se nos hace larga y aburrida siempre nos queda la práctica opción de acelerar el tiempo.



▲ Los asedios están muy bien recreados, gracias sobre todo al gran número de unidades incluidas, destinadas a tal efecto.



▲ La amplia variedad de formaciones a la hora de gestionar nuestras unidades posibilita un elevado rigor táctico.



▲ Visualmente, el juego cumple con creces y es vistoso, si bien no es tan realista como otros del mismo género.

Aunque no es el juego de estrategia más revolucionario, ofrece diversión y variedad más que suficientes

experiencia y personajes con habilidades especiales, que pueden afectar a todo el grupo.

«Besieger», sin embargo, también incorpora algunos elementos nuevos. Como los escenarios (con objetivos iniciales que se amplían conforme se avanza); las unidades aéreas, que dan al juego un toque especial a la hora de elaborar tácticas y, lo más importante, los asedios a las fortalezas y murallas, muy elaborados y más propios de juegos tácticos que de aquellos que, como éste, se centran en la recolección de recursos.

CORRECTO Y SIN SORPRESAS

Tecnológicamente no se le puede reprochar casi nada, pues el diseño de los escenarios es correcto, aunque es cierto que algunas unidades no alcanzan la calidad visual deseable.

La IA, un aspecto fundamental en producciones del género, está muy trabajada, algo de lo que no todos pueden presumir, con lo que las unidades apenas se bloquean en la búsqueda de caminos y gozan de cierta autonomía en el fragor de la batalla.

SATISFACCIÓN

La sensación que nos deja «Besieger» es, globalmente y pese a los posibles defectos mencionados, de satisfacción. Y es que aunque no estamos ante el juego de estrategia más revolucionario, sí que ofrece suficiente diversión y variedad, gracias a la inclusión de asedios muy cuidados, así como a la posibilidad de gestionar las unidades de manera bastante eficiente y cómoda, con un buen puñado de formaciones distintas.

La principal pega que se le puede achacar a «Besieger» es, en fin, su falta de originalidad, pero aún así es capaz de generar un nivel de adicción notable. Si a eso le unimos el completo apartado multijugador con situaciones y modos para todos los gustos, tenemos un juego bastante apetecible para el aficionado al género.■ J.M.H.



Alternativas

• Spellforce
The Order of Dawn
Ofrece grandes dosis de rol, y un desarrollo más rico en detalles.
▶ Más inf.: MM 108 ▶ Nota: 90



• Rise of Nations
Thrones & Patriots
Capaz de rivalizar en diversión con «Empires». Imprescindible.
▶ Más inf.: MM 107 ▶ Nota: 85



Nuestra Opinión

LA ESTRATEGIA DE TODA LA VIDA. *Su sistema de juego no sorprende, pero la abundancia de opciones suple esta falta de originalidad. Y, además, cumple gráficamente. Si buscas un buen juego, y sin sorpresas, ésta es la tuya.*

GRÁFICOS
SONIDO
JUGABILIDAD
DIFICULTAD
CALIDAD/PRECIO

QUE HAY DE BUENO
- La cuidada IA de las unidades, que redunda en su autonomía.
- La calidad gráfica de los escenarios.
- Los asedios a fortalezas y murallas están muy elaborados y son muy divertidos.

QUE HAY DE MALO
- Las unidades son un poco "cúbicas".
- El motor gráfico baja su rendimiento con muchas unidades en pantalla.

MODO INDIVIDUAL
▶**RIGOR Y VARIEDAD.** *Su sistema de juego clásico garantiza que todo fan del género pueda jugarlo. Eso sí, los más veteranos pueden llegar a aburrirse.*



MODO MULTIJUGADOR
82
▶**ASEDIOS SIN PAUSA.** *La abundancia de modos de juego garantiza horas de diversión, pero la opción más interesante es la de recrear asedios.*

Yo para ser feliz quiero un camión

Transport Giant

Mis comienzos fueron humildes: una única furgoneta para hacer portes 24 horas al día. Pero mírame ahora, con mi propio imperio de transportes con camiones, barcos, trenes y aviones. Un lujo.



▲ **Nuestra misión es llevar las materias primas hasta los centros de producción y los bienes manipulados hasta los centros de consumo.**

El subgénero de los juegos de gestión económica –también llamados tycoon–, basa todo su atractivo en el placer de poner en marcha estructuras económicas y ver cómo funcionan, crecen y se desarrollan a lo largo del tiempo.

En los últimos años hemos podido dirigir negocios a cual más insólito: casinos, pizzerías, fábricas y hasta parques zoológicos. Los más presentaban sus credenciales con apañados gráficos 2D y los menos con algún que otro elemento 3D. Así las cosas, la pregunta es casi inevitable: ¿qué podemos esperar hoy día de un buen tycoon? Muy sencillo.

LOS AMOS DE LA CARRETERA

«Transport Giant» es un título centrado en el negocio del transporte, que nos permite jugar solos o compitiendo contra otros empresarios a lo largo de distintos escenarios dentro de dos campañas bien diferenciadas.

Dentro del modo de partida continua existen objetivos con finales indefinidos que nos incitan a construir redes de comunicación con el objeto de ganar dine-



La referencia

Industry Giant 2

▶ **Sus sistemas de juego** son parecidos, aunque «Transport Giant» se centra más en el transporte y menos en la producción.

▶ **El apartado gráfico** es muy similar en ambos, aunque en «Transport Giant» es ligeramente superior.

▶ **«Transport Giant» ofrece más** sectores, productos y medios de transporte.

INFOMANÍA

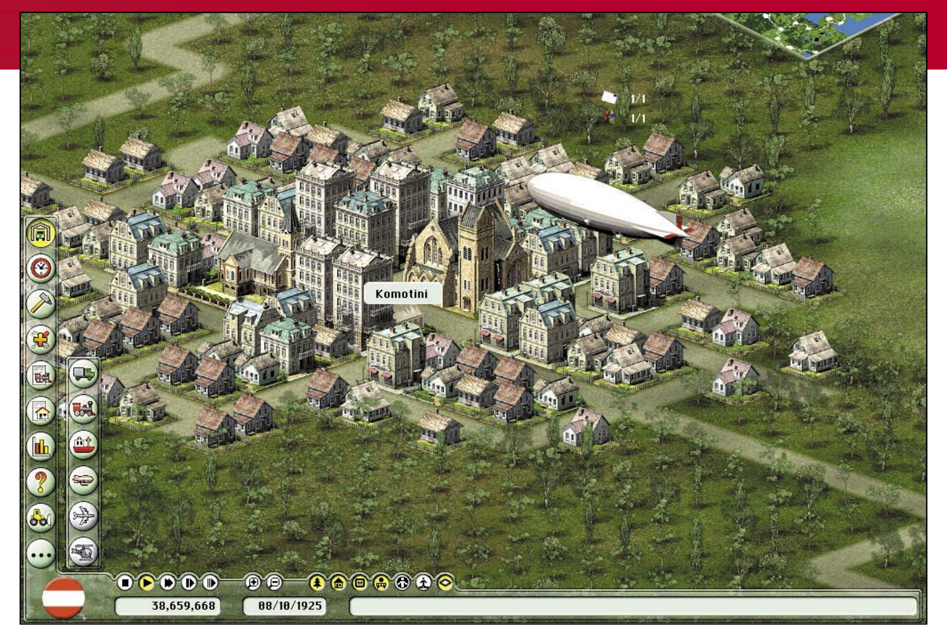
FICHA TÉCNICA (3+)
- Género: Estrategia
- Idioma: Castellano (Textos y manual)
- Estudio/Compañía: JoWood/JoWood
- Distribuidor: Nobilis Ibérica Nº de CDs: 1
- Lanzamiento: Julio 2004 PVP Rec: 44,95 €
- Web: www.transportgiant.com Información de todo tipo, foros, unidades. Eso sí, en inglés.

LO QUE VAS A ENCONTRAR
- **Modos de juego:** 2, campaña y partida continuada
- **Campañas:** 2, Europa y Estados Unidos
- **Vehículos:** + de 130
- **Productos/industrias:** + de 600
- **Multijugador:** No

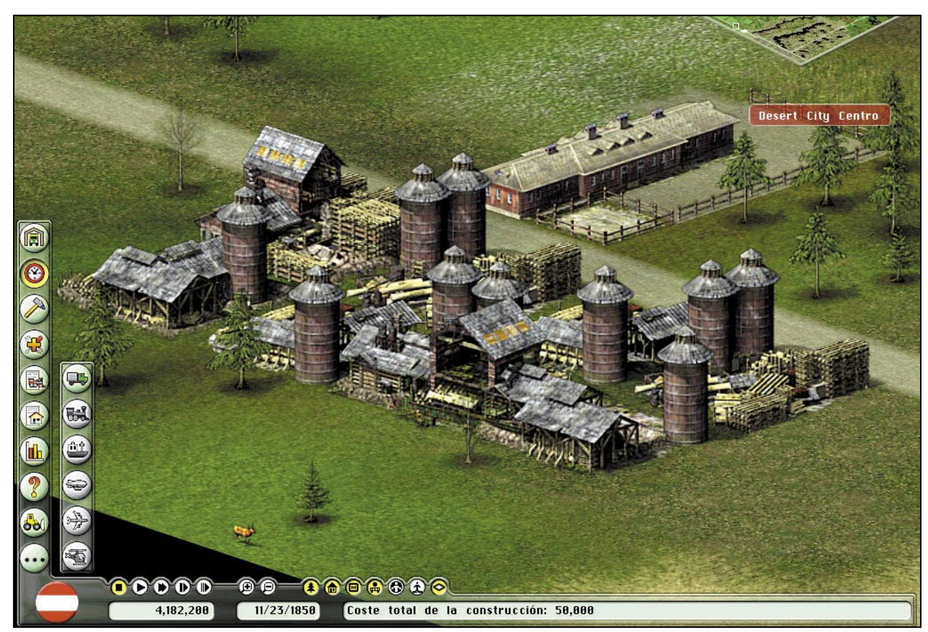
ANALIZADO EN
- **CPU:** Pentium 4 2,8 GHz
- **RAM:** 512 MB
- **Tarjeta 3D:** GeForce FX 5700

LO QUE HAY QUE TENER
- **CPU:** Pentium III 500 MHz
- **RAM:** 64 MB
- **Espacio en disco:** 850 MB
- **Tarjeta 3D:** 32 MB

MICROMANÍA RECOMIENDA
- **CPU:** Pentium III 800 MHz
- **RAM:** 256 MB
- **Espacio en disco:** 1 GB
- **Tarjeta 3D:** 64 MB
- **Conexión:** No requiere



▲ La variedad de modos de transporte es una de las características más destacables del juego. Desde trenes y barcos hasta camiones o aviones, el repertorio disponible depende de la época en la que nos encontremos.



▲ Cada territorio de los incluidos en el juego tiene sus propios diseños para los edificios, tanto en las zonas urbanas como las industriales o de almacenes. El resto de elementos como los árboles también varían en consecuencia.



▲ En la campaña tendremos que cumplir uno tras otro diferentes objetivos.


▲ El modo de juego libre nos deja construir a nuestro ritmo, sin presiones.


▲ Para controlar el juego contaremos con un sistema de menús y ventanas muy complejo y detallado... pero también algo confuso e inaccesible.

«Transport Giant» nos invita a levantar el mayor imperio de transportes que nuestro PC haya conocido jamás

ro y hacernos cada vez más grandes. Después vendrá el objetivo de facilitar el acceso de los consumidores a la mercancía ofertada por los fabricantes.

Para conseguirlo dispondremos de todo tipo de transportes siempre, claro está, dentro de las posibilidades de la época en la que juguemos, y que puede oscilar entre mediados del siglo XIX hasta nuestros días.

¡QUÉ DURO ES CREAR UN IMPERIO ECONÓMICO!

Un buen tycoon tiene que ser claro e intuitivo, tanto a la hora de ofrecer información como en el momento de ejecutar las acciones disponibles. «Transport Giant» no cumple demasiado bien este segundo apartado ya que se echan de menos más indicaciones en los mapas para identificar los lugares, más ayudas en línea y un acceso más sencillo a todas las opciones.



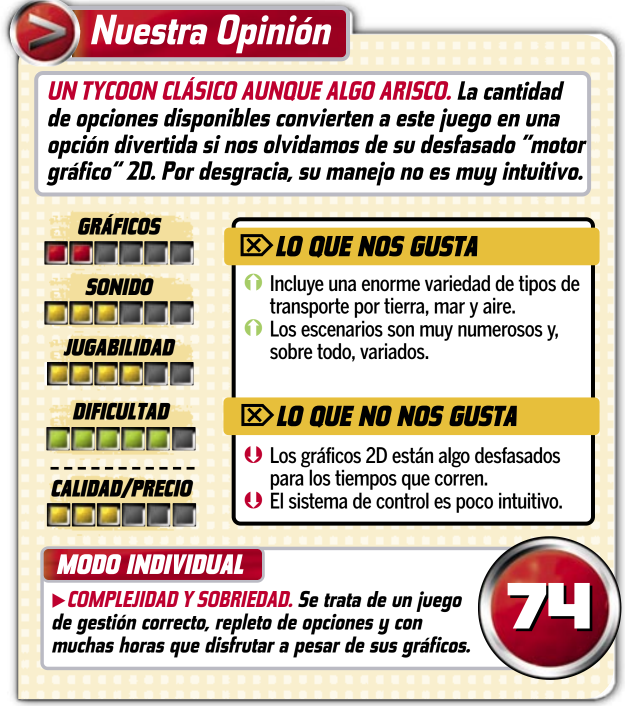
Por contra, entre sus virtudes destaca la enorme variedad de elementos entre vehículos de mercancías y escenarios situados en Europa y Norteamérica. Todos nos ofrecen soluciones a problemas específicos, siempre relacionados con la tarea de montar una compleja red de transportes.

Nos encontramos ante un tycoon bastante completo, con muchas opciones y que garantiza horas y horas de juego. Los aficionados al género lo encontrarán muy interesante. ■ **L.E.C.**

Alternativas

• SimCity 4
La última entrega del clásico. Apartado gráfico espectacular, en 3D, y un montón de detalles.
▶ Más inf.: MM 97 ▶ Nota: 87

• Patrician III
Comercio y transporte en pleno renacimiento, con una ingente cantidad de opciones de juego.
▶ Más inf.: MM 107 ▶ Nota: 90



Nuestra Opinión

UN TYCOON CLÁSICO AUNQUE ALGO ARISCO. *La cantidad de opciones disponibles convierten a este juego en una opción divertida si nos olvidamos de su desfasado "motor gráfico" 2D. Por desgracia, su manejo no es muy intuitivo.*

GRÁFICOS

SONIDO

JUGABILIDAD

DIFICULTAD

CALIDAD/PRECIO

LO QUE NOS GUSTA

- Incluye una enorme variedad de tipos de transporte por tierra, mar y aire.
- Los escenarios son muy numerosos y, sobre todo, variados.

LO QUE NO NOS GUSTA

- Los gráficos 2D están algo desfasados para los tiempos que corren.
- El sistema de control es poco intuitivo.

MODO INDIVIDUAL

▶ **COMPLEJIDAD Y SOBRIEDAD.** *Se trata de un juego de gestión correcto, repleto de opciones y con muchas horas que disfrutar a pesar de sus gráficos.*

74



Estrategia e intrigas palaciegas
Crusader Kings

Así que tu madre es la jefa de espionaje de tu hermano, que es el rey de Castilla. Y dices que conspira contra la vida de tus hijos para heredar el Reino de León. Menudo lío tienes...

Hay muchos juegos de estrategia dedicados a la Edad Media, pero no habíamos visto ninguno parecido a éste. Con un sistema de juego por turnos asumimos el control de un reino, un ducado o un condado, con el objetivo de que nuestra familia alcance el mayor poder en Europa.

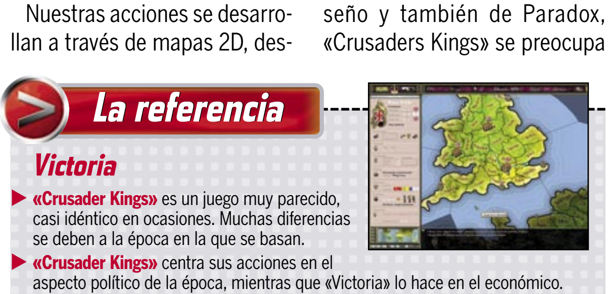
Nuestras acciones se desarrollan a través de mapas 2D, desde los que controlamos a través de menús las infraestructuras, la recaudación, las acciones de guerra, etc. El centro de control siempre será la corte y nuestra única preocupación será hacer grande a nuestra dinastía.

UNA CUESTIÓN POLÍTICA

Del mismo modo que «Victoria», un título muy parecido en su diseño y también de Paradox, «Crusaders Kings» se preocupa por la estrategia económica, aunque pone el acento en la gestión política. Así, los movimientos de poder en la corte, la justificación de las guerras, el aumento de títulos nobiliarios o el control de los vasallos serán nuestros desafíos.

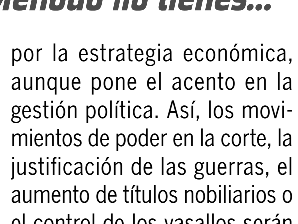
Como defecto se le puede echar en cara que tiene un sistema de menús y de información poco claro. A menudo no sabemos por qué pasan las cosas, por lo que todo se vuelve bastante arisco. Así que si no somos unos fanáticos de la pureza absoluta en la estrategia, no nos interesará mucho.

Ahora bien, si perteneces a ese grupo de sesudos estrategas estilo «Europa Universalis II», «Crusader Kings» es todo un desafío. Más difícil y sofisticado. ■L.E.C.



La referencia

Victoria



- **«Crusader Kings»** es un juego muy parecido, casi idéntico en ocasiones. Muchas diferencias se deben a la época en la que se basan.
- **«Crusader Kings»** centra sus acciones en el aspecto político de la época, mientras que «Victoria» lo hace en el económico.
- **Gráficamente** «Crusader Kings» está un poco mejor conseguido que «Victoria».



▲ Antes de empezar a jugar decidimos si queremos hacerlo como rey, duque o conde. Cada situación te ofrece un desafío diferente.



▲ El juego se centra en los reinos cristianos de la Europa Medieval. No busques jugar como califa o emir musulmán, porque no lo encontrarás.



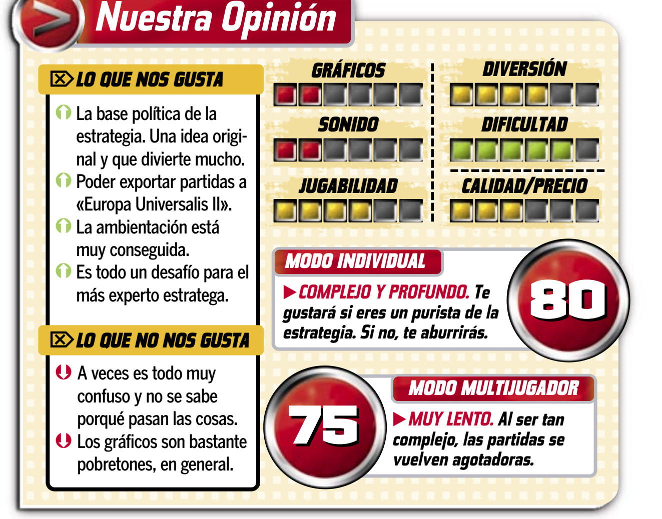
▲ La educación del príncipe y los infantes es un asunto de Estado que necesita de una atención especial. ¡Tu dinastía debe perpetuarse!

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA
- **Género:** Estrategia
- **Idioma:** Castellano (Textos y manual)
- **Estudio/Compañía:** Paradox Software
- **Distribuidor:** Friendware **Nº de CDs:** 1
- **Lanzamiento:** Ya disponible **PVP Rec.:** 44,95 €
- **Web:** **paradoxplaza.com/crusaderkings.asp** Muy interesante, con descargas, parches y foros.

ANALIZADO EN
- **CPU:** Pentium 4 2,8 GHz
- **RAM:** 512 MB
- **Tarjeta 3D:** Geforce FX 5700
- **Conexión:** Módem 56 Kbps

LO QUE HAY QUE TENER
- **CPU:** Pentium III 450 MHz
- **RAM:** 128 MB
- **Espacio en disco:** 600 MB
- **Tarjeta 3D:** 4 MB
- **Conexión:** Módem 56 Kbps



Nuestra Opinión

LO QUE NOS GUSTA
- La base política de la estrategia. Una idea original y que divierte mucho.
- Poder exportar partidas a «Europa Universalis II».
- La ambientación está muy conseguida.
- Es todo un desafío para el más experto estratega.

LO QUE NO NOS GUSTA
- A veces es todo muy confuso y no se sabe porqué pasan las cosas.
- Los gráficos son bastante pobretones, en general.

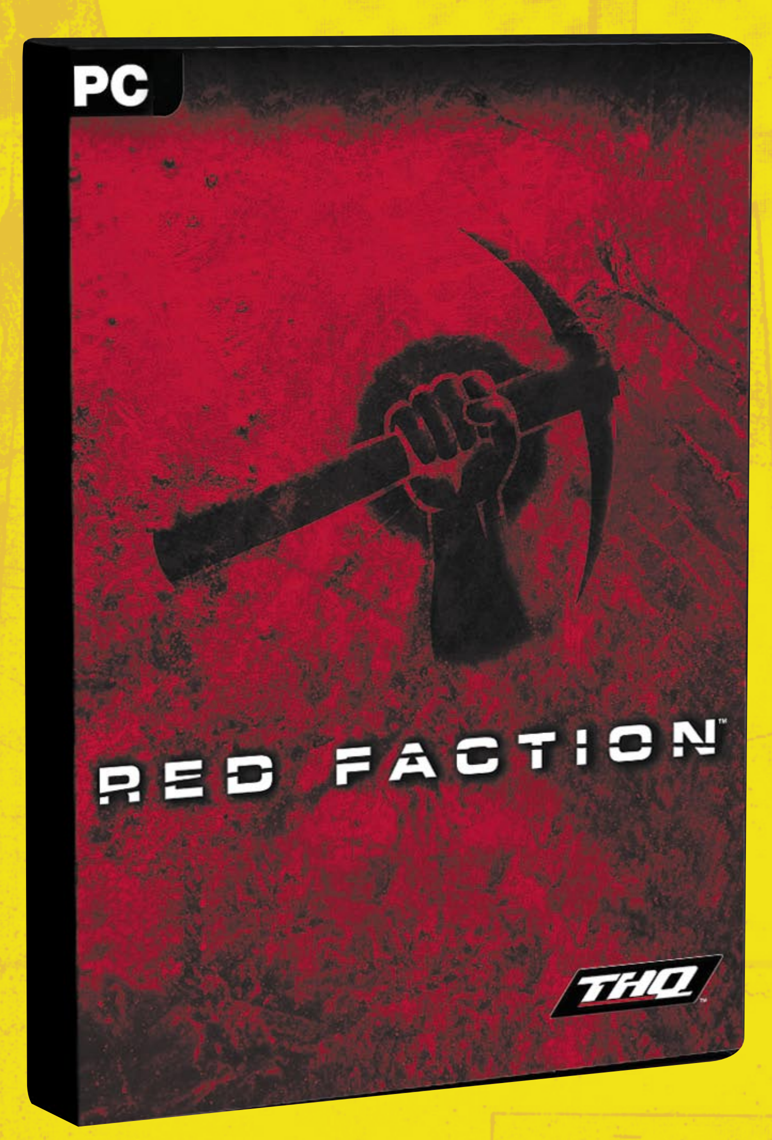
GRÁFICOS · DIVERSIÓN · SONIDO · DIFICULTAD · JUGABILIDAD · CALIDAD/PRECIO

MODO INDIVIDUAL — 80
COMPLEJO Y PROFUNDO. *Te gustará si eres un purista de la estrategia. Si no, te aburrirás.*

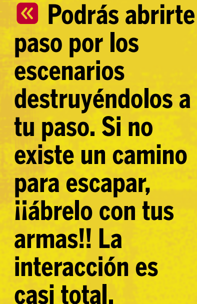
MODO MULTIJUGADOR — 75
MUY LENTO. *Al ser tan complejo, las partidas se vuelven agotadoras.*

Y el mes que viene **GRATIS** con **Micromanía**

¡¡Descubre la acción futurista más impactante!!







Podrás abrirte paso por los escenarios destruyéndolos a tu paso. Si no existe un camino para escapar, ¡¡ábrelo con tus armas!! La interacción es casi total.



Conviértete en el líder de la revolución minera en Marte y guía, a tus compañeros a la libertad. Pero, ¡cuidado!, puede que cuando menos lo esperes alguien te traicione.



Descubre el comportamiento casi humano de personajes aliados y enemigos. Utiliza armas y explosivos para escapar como sea de las galerías marcianas.

RED FACTION

Juego Completo Original para PC

¡¡La Revolución Marciana está en marcha y necesita un líder!! ¿Tienes lo que hay que tener para liberar a los mineros de la opresión? ¡¡Únete a la lucha!!

Y además, las mejores demos jugables del mes y todos los extras que necesitas para dar mucho más juego a tu PC

Revista + DVD

A LA VENTA A FINALES DE JULIO





Estrategia "Clásica"

Esparta

¡Ah, la Grecia Clásica! Cuando las batallas se decidían por la intervención de un héroe... Revive las leyendas de Esparta, Atenas, Troya... y no, Brad Pitt no aparece por ningún lado...

La antigua Grecia es el escenario de este juego de estrategia por turnos. En él, nuestra misión consiste en dirigir a uno de los cien pueblos incluidos para crear un imperio.

Formar alianzas, comerciar, investigar nuevas tecnologías, mejorar nuestras ciudades con nuevos edificios para obtener más tropas... vamos, que no es nada fácil "ganarse el mundo". Para ello controlamos nueve recursos que nos obligan a tener en cuenta muchos parámetros. También hay batallas que se resuelven en tiempo real y en 3D, aunque en realidad nuestra única función es situar las fuerzas antes de la batalla y darles instrucciones generales. Una vez que ha comenzado el combate no podremos participar en él.

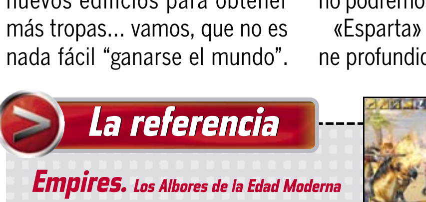
«Esparta» es un juego que tiene profundidad estratégica y su aprendizaje no aburre gracias a su cómodo interfaz, la buena traducción y la abundancia de tutoriales. Por desgracia, no es posible construir ciudades y hay que conquistar las que ya existen. ¡Ah!, y el modo multijugador sólo admite a dos participantes.

POCO VISTOSO

Tiene unos gráficos muy modestos para los tiempos que corren, y aunque ofrece un cierto nivel de detalle en la vista cenital, flaquea en las batallas con unos escenarios pobres y unas tropas tristemente animadas. Aunque hay que decir que, para compensar, sus requisitos son bajos.

No es, en fin, un título espectacular, pero tampoco muy complejo. Es bastante apto para iniciarnos en el género. ■ **J.A.P.**

La referencia



Empires. *Los Albores de la Edad Moderna*

- **«Esparta» abarca un período** histórico muy concreto, mientras que «Empires» cubre toda la historia de la Humanidad.
- **En «Esparta» no se tiene un control directo** de las batallas, como ocurre en «Empires». Aquí son mucho más importantes.
- **Gráficamente «Empires» está a años luz.** No existe comparación posible.



▲ El desarrollo de las ciudades es fundamental para triunfar en el juego. La pena es que no las podemos fundar, solo es posible conquistarlas.



▲ El control es sencillo y muy directo y se agradece la abundancia de tutoriales. El manual, estupendamente traducido, es de lo más útil.



▲ Las batallas son muy caóticas y el pobre detalle gráfico que tienen las unidades no ayudan a sumergirnos en el contexto histórico del juego.

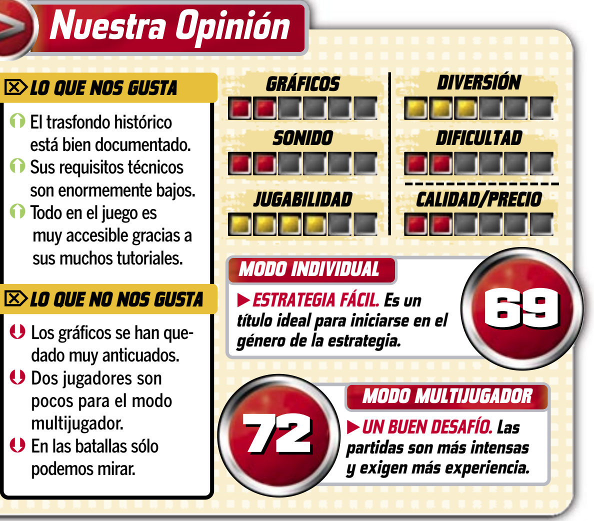
INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA 7+
- **Género:** Estrategia
- **Idioma:** Castellano (Textos, voces y manual)
- **Estudio/Compañía:** Slitherine
- **Distribuidor:** Friendware **Nº de CDs:** 1
- **Lanzamiento:** Ya disponible **PVP Rec.:** 39,95 €
- **Web:** slitherine.co.uk Interesante si no tienes el juego o quieres resolver dudas, pero en inglés.

ANALIZADO EN
- **CPU:** Pentium 4 2,4 GHz, Athlon 1,4 GHz
- **RAM:** 512 MB, 256 MB
- **Tarjeta 3D:** GeForce FX 5900 Ultra 256 MB, GeForce 4 MX 64 MB.
- **Conexión:** ADSL

LO QUE HAY QUE TENER
- **CPU:** Pentium II 366 MHz
- **RAM:** 128 MB
- **Espacio en disco:** 530 megas
- **Tarjeta 3D:** 16 MB (4 MB si juegas en 2D)
- **Conexión:** 56 Kbps

Nuestra Opinión



LO QUE NOS GUSTA
- El trasfondo histórico está bien documentado.
- Sus requisitos técnicos son enormemente bajos.
- Todo en el juego es muy accesible gracias a sus muchos tutoriales.

LO QUE NO NOS GUSTA
- Los gráficos se han quedado muy anticuados.
- Dos jugadores son pocos para el modo multijugador.
- En las batallas sólo podemos mirar.

GRÁFICOS · DIVERSIÓN · SONIDO · DIFICULTAD · JUGABILIDAD · CALIDAD/PRECIO

MODO INDIVIDUAL 69
ESTRATEGIA FÁCIL. *Es un título ideal para iniciarse en el género de la estrategia.*

MODO MULTIJUGADOR 72
UN BUEN DESAFÍO. *Las partidas son más intensas y exigen más experiencia.*

Un Vecino Infernal 2

Bromas de buen gusto

Siguiendo el planteamiento del juego original, «Un Vecino Infernal 2» une puzzles e ingenio en la piel de un sujeto bastante guasón, llamado Paco, que debe gastarle a su vecino cuantas más bromas pesadas, mejor.

La principal novedad en esta entrega radica en la ambientación, pues los dos vecinos están de vacaciones alrededor del mundo, lo que da pie a escenarios de lo más peregrino.

ENTRETENIMIENTO SEGURO

En la práctica el sistema de juego es sencillo y fácil de dominar, y la única dificultad estriba en imaginar dónde debemos gastar las bromas y cuál es el orden más adecuado para hacerlo.

Además, su diseño caricaturesco y el ritmo ágil de la acción garantizan el entretenimiento. No es un juego para estar enganchado meses, pero si lo que buscas es una diversión sin complicaciones es una oferta a tener muy en cuenta. ■J.P.V.



▲ Es fundamental que nuestro vecino no nos vea mientras recorremos el escenario buscando objetos y preparando trampas. Si nos pilla con las manos en la masa, se acabó nuestra carrera de bromista.



▲ Con respecto a la anterior entrega se ha incluido una serie de personajes nuevos, que complican las cosas.



▲ Las vacaciones de los vecinos son la excusa perfecta para introducir los escenarios más exóticos y variados.

INFOMANÍA



FICHA TÉCNICA
- **Género:** Puzzles
- **Idioma:** Castellano (textos)
- **Estudio/Compañía:** JoWood
- **Distribuidor:** Nobilis Ibérica
- **Nº de CDs:** 1
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **PVP Rec:** 19,95 €
- **Web:** www.neighbours-from-hell.com

INDIVIDUAL — 72

▶ FASTIDIAR ES DIVERTIDO. Su dificultad es baja y su concepto sencillo. Destila un gran sentido del humor y es entretenido, aunque, eso sí, muy corto.

Virtual Skipper 3

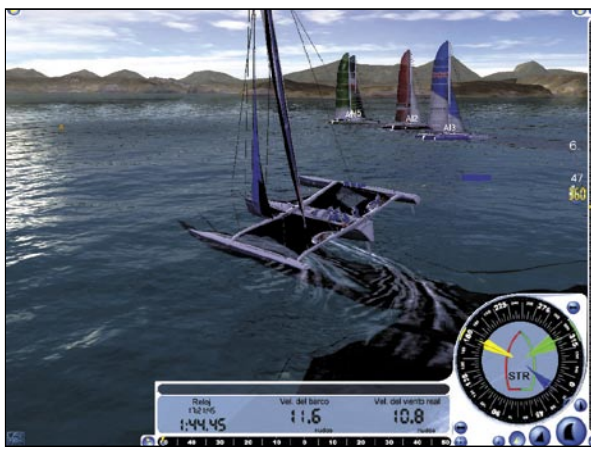
Solo para expertos lobos de mar

Puestos a simular, los programadores son capaces de simular cualquier cosa y buena prueba la tenemos en «Virtual Skipper 3», que presenta el deporte de la vela de modo muy completo, realista, gráficamente notable y, sobre todo, incomprensible para la mayoría, excepto para quienes dominen de antemano sus entresijos.

Y eso que «Virtual Skipper 3» incluye todo lo que cabría esperar de una simulación: cuatro barcos de vela diferentes, seis zonas del mundo en las que navegar, diferentes tipos de competiciones e incluso un editor de escenarios con el que definir desde la fuerza del viento hasta la intensidad de las corrientes.

NOVATOS, ABSTENERSE

Desgraciadamente toda esta variedad resulta de muy poca utilidad para los no iniciados en el mundo de la vela, y es que entre que el juego carece de cualquier tipo de tutorial y que el manual incluido tampoco resulta de mucha ayuda, el recién llegado se perderá irremediablemente entre portantes, orzadas o “spinnakers”, mientras se pregunta cómo demonios va a avanzar su barco si el viento le viene justo de cara. ■J.P.V.



▲ La calidad técnica del juego es incuestionable, pero su dominio es complicado. Podemos alternar entre varias cámaras para seguir la acción.





INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA
- **Género:** Simulación
- **Idioma:** Castellano
- **Estudio/Compañía:** Nadeo/Brigades
- **Distribuidor:** Punto Soft
- **Nº de CDs:** 1
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **PVP Rec:** 44,95 €
- **Web:** www.vshq.com

MODO INDIVIDUAL — 70

▶ SÓLO PARA EXPERTOS. Un gran simulador para los expertos, pero complejo e inmanejable para la mayoría de jugadores.



MODO MULTIJUGADOR — 75

▶ UN MAYOR DESAFÍO. Se aprovechan más las posibilidades del juego, siempre, claro está, que conozcas este deporte.



Uno más del pelotón

Cycling Manager 4



▲ Sube el Tourmalet o recorre Despeñaperros, lo que más te guste. Todas las grandes vueltas tienen su sitio en el juego.



▲ Las animaciones de los ciclistas son buenas aunque todo es susceptible de mejorar. Pero, bueno, también su número es elevadísimo...



▲ El completo interfaz del simulador te ofrece la mayor información posible sobre el equipo y los corredores que lo integran.

¿Acabar con el reinado de Armstrong o agrandar su leyenda? Tú decides; aquí tienes todo lo necesario para triunfar en el ciclismo a tu manera, pero sin tener que dar una pedalada.

La serie «Cycling Manager» se ha hecho un hueco entre los aficionados a este popular deporte. La competencia no es mucha, es cierto, pero entrega tras entrega, el manager, el auténtico punto fuerte del juego, ha ido consolidándose y cuenta con fans incondicionales.

«Cycling Manager 4» ofrece, por un lado, un completo manager de ciclismo donde es posible controlar todo lo que afecta a la dirección de un equipo, desde la preparación física de los corredores hasta la compra de prendas deportivas y bicicletas.

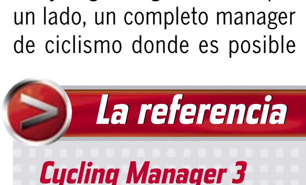
Paralelamente, es posible controlar y concebir las tácticas y estrategias que pondremos en práctica durante la carrera, gracias a un simulador de etapas bastante útil que nos permite adivinar qué resultados vamos a obtener. Una vez en la carretera, el juego pone a nuestra disposición un interfaz de fácil acceso desde el que podemos controlar a todos los corredores de nuestro equipo, dando las pertinentes órdenes de ataque, "sprint", hacer relevos, etc.

¿EL PRIMERO EN LA META?

Esta cuarta entrega incluye algunas novedades con respecto a otros capítulos, aunque la mayoría están destinadas a potenciar las opciones del eficaz manager.

Su punto débil sigue estando en el aspecto del simulador que apenas ha evolucionado, aunque para muchos aficionados este hecho será menos relevante que la cantidad de órdenes que podamos dar durante la carrera.

Encima viene acompañado por un completo calendario de pruebas. ¿Os hace falta más? ■ J.M.H.



La referencia

Cycling Manager 3



- **«Cycling Manager 4» tiene** un manager bastante máscompleto que el de su predecesor.
- **Ambos títulos poseen** un apartado gráfico un tanto discreto, pero la variedad de escenarios de «Cycling Manager 4» es mayor.
- **El interfaz de «Cycling Manager 4»** ha sido mejorado para que su utilización sea bastante más rápida y cómoda que el de «Cycling Manager 3».

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA 3+

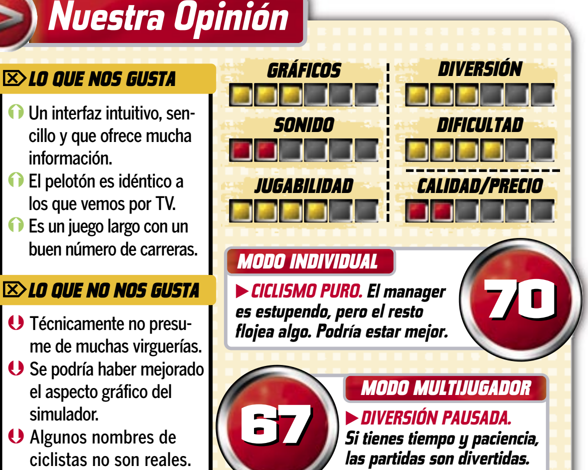
- **Género:** Deportivo
- **Idioma:** Castellano
- **Estudio/Compañía:** Cyanide Studios
- **Distribuidor:** Punto Soft **Nº de CDs:** 1
- **Lanzamiento:** Ya disponible **PVP Rec.:** 44,95 €
- **Web:** **cycling-manager.com** Página actualmente en construcción y sólo disponible en francés.

ANALIZADO EN

- **CPU:** Athlon XP 2000 +, Pentium 4 2,6 GHz
- **RAM:** 768 MB, 1 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce4 Ti 4200, Radeon 9600
- **Conexión:** ADSL

LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Pentium II 600 MHz
- **RAM:** 128 MB
- **Espacio en disco:** 1 GB
- **Conexión:** Módem 56 Kbps



Nuestra Opinión

LO QUE NOS GUSTA

- Un interfaz intuitivo, sencillo y que ofrece mucha información.
- El pelotón es idéntico a los que vemos por TV.
- Es un juego largo con un buen número de carreras.

LO QUE NO NOS GUSTA

- Técnicamente no presume de muchas virguerías.
- Se podría haber mejorado el aspecto gráfico del simulador.
- Algunos nombres de ciclistas no son reales.

GRÁFICOS · DIVERSIÓN · SONIDO · DIFICULTAD · JUGABILIDAD · CALIDAD/PRECIO

MODO INDIVIDUAL — 70

▶ **CICLISMO PURO.** *El manager es estupendo, pero el resto flojea algo. Podría estar mejor.*

MODO MULTIJUGADOR — 67

▶ **DIVERSIÓN PAUSADA.** *Si tienes tiempo y paciencia, las partidas son divertidas.*

Shrek 2

Del cine a tu PC

La adaptación a juego de «Shrek 2» es un plataformas 3D dirigido al público infantil. Su argumento sigue el de la película, aunque no de forma rigurosa. Pero, eso sí, su sentido del humor, que se hace patente tanto en las secuencias cinemáticas como en sus diálogos, es fiel reflejo de aquella.

MUY ACCESIBLE

El sistema de juego es muy sencillo. En realidad nuestras únicas opciones son saltar y golpear mientras avanzamos por las diferentes fases del juego, al tiempo que recogemos monedas y "power ups". La nota original la pone, por una parte, la posibilidad de usar las monedas para comprar hasta siete tipos de pociones, cada una con un efecto diferente sobre los enemigos. Por otro lado, en distintas fases podemos controlar a distintos personajes, hasta un total de seis.

El principal problema que tiene «Shrek 2» es que el sistema de control acusa demasiado sus orígenes consoleros y al intentar usar el ratón y el teclado resulta impreciso. Por lo demás, es un título muy entretenido que, sin duda, gustará a los más pequeños de la casa. ■J.P.V.



INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA 3+

- **Género:** Plataformas
- **Idioma:** Castellano
- **Estudio/Compañía:** Amaze/Activision
- **Distribuidor:** Proein **Nº de CDs:** 1
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **PVP Rec:** 49,95 €
- **Web:** www.shrek2thegame.com

INDIVIDUAL **70**

▶ ***PARA CHAVALES.*** *Su carácter infantil no oculta que su control no es preciso ni sus opciones escasas. Pero tiene mucho humor y la gracia propia de ser Shrek.*



▲ Como en todos los juegos de plataformas que se precien de serlo, nuestra principal acción es saltar obstáculos, golpear a los enemigos que se nos crucen y recoger todo tipo de objetos.



▲ Cada uno de los seis personajes que podemos controlar tiene sus propias habilidades especiales.



▲ El sistema de control no es muy preciso para un juego en que tenemos que ir saltando de un lado a otro.

Lords of the Realm III

Estrategia en el medievo

La tercera entrega de «Lords of the Realms» es un juego de estrategia que transcurre en la Alta Edad Media. Su particularidad es que en él se unen dos formas diferentes de entender el género.

Por un lado, disponemos de una vista general en 2D del mapa de la zona en la que estemos jugando, desde donde controlamos nuestras regiones, gestionando los impuestos, la producción de comida y la diplomacia. Desde aquí también podemos mover nuestros ejércitos sobre el mapa. Y, precisamente, cuando uno de estos entra en combate podemos pasar a la otra parte, una vista 3D, más cercana, donde los controlamos como en cualquier otro juego de estrategia.

POCO VARIADO Y CONFUSO

El problema estriba en que estos dos modos, por separado, resultan bastante pobres. La parte de gestión posee muy pocas opciones de acción y un interfaz confuso, y en la de combate la variedad de tipos de unidades es mínima y su IA deficitaria. La combinación de los dos aporta más variedad, pero a la larga la excesiva simpleza resulta aburrida. ■J.P.V.



▲ El comportamiento de las unidades en combate resulta extraño y algo caótico. Podemos alternar entre la vista 2D del mapa y la 3D de las batallas.





INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA 12+

- **Género:** Estrategia
- **Idioma:** Castellano
- **Estudio/Compañía:** Impressions Games/Sierra
- **Distribuidor:** Vivendi **CDs:** 1
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **PVP Rec:** 29,95 €
- **Web:** www.games.sierra.com

MODO INDIVIDUAL



▶ ***MUY FLOJITO.*** *Combinar dos modos de juego está bien, pero son tan pobres que su suma tampoco es mucho mejor.*

MODO MULTIJUGADOR



▶ ***INTERFAZ CONFUSO.*** *Sustituir la IA por un jugador siempre es más divertido, pero el interfaz es confuso y complica el juego.*

FS Terrain

Expansión de Flight Simulator2004/2002

Pero, ¡qué vértigo!

Una nueva expansión... Pero, un momento... ¡esto es nuevo! No se trata de más aviones, misiones o escenarios. «FS Terrain» es sólo una mejora pero, eso sí, con mayúsculas, que renueva y ensalza la calidad visual de «Flight Simulator 2004».

A VISTA DE PÁJARO

Los simuladores de vuelo con aspiraciones de realismo suelen ofrecer escenarios de grandes dimensiones. Pero, a menudo, para apreciar los accidentes geográficos desde el aire hay que echarle mucha imaginación.

«FS Terrain» viene a corregir este mal endémico. Para ello multiplica por dieciséis la definición de la superficie, empleando una gran cantidad de datos sobre elevaciones de terreno.

El resultado es más que convincente, pero el inconveniente es que es una expansión al precio de una novedad, y hay que ser un incondicional de «Flight Simulator» para que te merezca la pena. ■S.T.M.

INFOMANÍA

■ FICHA TÉCNICA 3+
- Género: Simulación
- Idioma: Castellano (manual) Inglés (textos y voces)
- Estudio/Compañía: Just Flight
- Distribuidor: Proein
- Nº de CDs: 4
- Lanzamiento: Ya disponible
- PVP Recomendado: 49,95 €
- Web: www.justflight.com



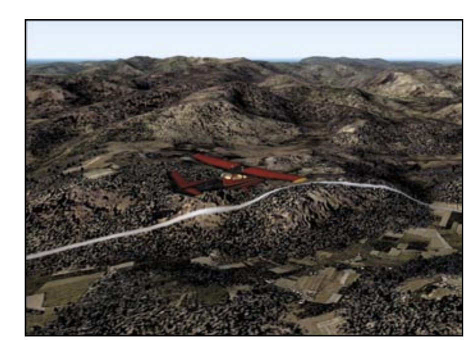
INDIVIDUAL 68

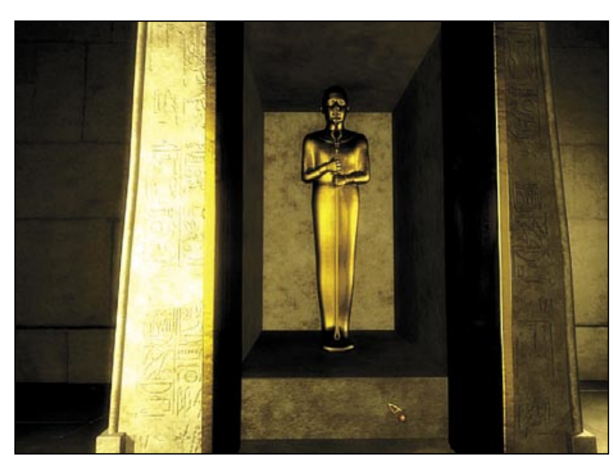
▶ REALISMO GRÁFICO TOTAL. Resuelve muy bien el desequilibrio en el detalle gráfico de aviones y terreno, y ofrece una calidad fotográfica. Pero a ese precio...



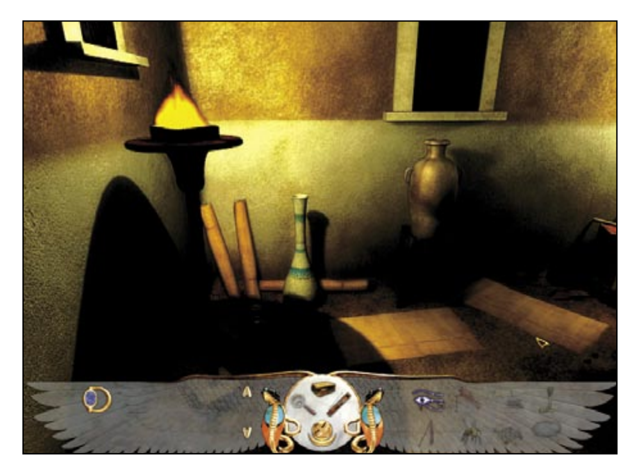
▲ Ya no tendrás que creerte que esa alfombra blanca que ves desde el aire son, en realidad, Los Alpes. La calidad visual aumenta apreciablemente, aunque no tendrás que actualizar el hardware de tu PC para disfrutarla.







▲ La ambientación del juego es rigurosamente histórica hasta el detalle, aunque se ha concedido alguna licencia para introducir elementos mágicos.

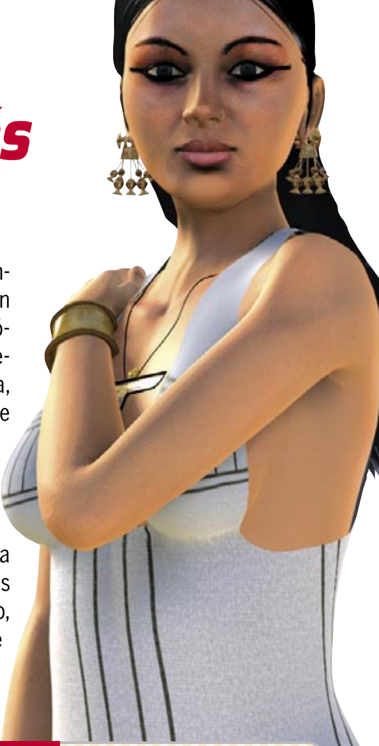


▲ El interfaz del juego sigue el clásico "apuntar y pulsar" y resulta muy sencillo e intuitivo, incluso para los más novatos en el género.

Egipto III

El Destino de Ramsés

La aventura de la Historia



La serie de aventuras «Egipto» alcanza su tercera entrega, y lo hace manteniéndose estrictamente fiel a las dos anteriores. Así, una vez más nos encontramos ante una aventura clásica, en primera persona, que mediante un interfaz de apuntar y pulsar nos lleva a través de escenarios prerrenderizados en 3D estáticos, pero en los que podemos examinar casi todos los rincones con total libertad.

LOS DIOSES SE ENFADAN

Su argumento se desarrolla, lógicamente, en el Antiguo Egipto, y nos pone en la piel de la sacerdotisa Maya. Nuestra misión es investigar los accidentes que están interrumpiendo la construcción de un gigantesco obelisco encargado por Ramsés II y tras los cuales se adivina la mano enfurecida de los dioses. La ambientación, como es habitual en la serie, es rigurosamente histórica, y eso, unido a una completa base de datos sobre la época, dota al juego de un indudable valor educativo.

Por ello, y por la gran sencillez de su sistema juego y de sus puzzles (demasiado fáciles), «Egipto III» se nos antoja apropiado sobre todo para los más jóvenes, además de, claro, para el numeroso grupo de usuarios que son acérrimos de este tipo de juegos. ■J.P.V.

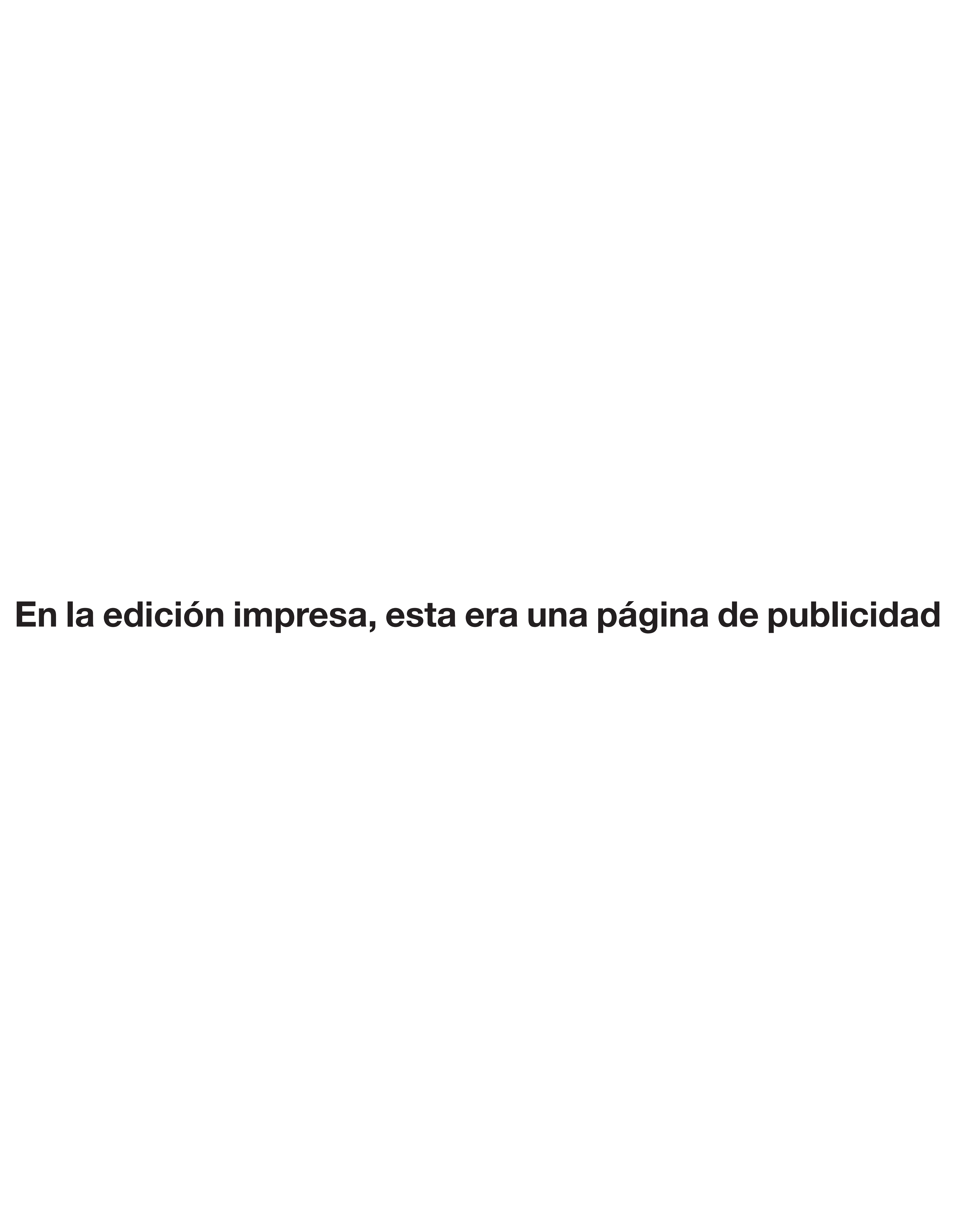


INFOMANÍA

■ FICHA TÉCNICA 3+
- Género: Aventura
- Idioma: Castellano
- Estudio/Compañía: Kheops/The Adventure Company
- Distribuidor: Virgin Play
- Nº de CDs: 3 Lanzamiento: Ya disponible PVP Rec.: 39,95 €
- Web: www.egypt.tacgames.com

INDIVIDUAL 64

▶ PARA AVENTUREROS COMPULSIVOS. Te gustará si conoces la serie, ya que te da lo mismo con un nuevo argumento, pero tampoco hay mucho más...


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

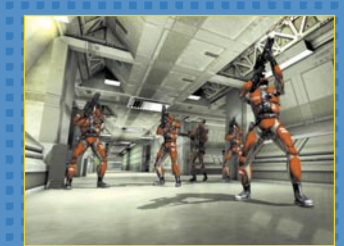
¡¡Al mejor precio!!

La sección en la que analizamos los juegos reeditados en línea económica, así como las ediciones especiales. Si te quedaste con las ganas de un juegazo, quizá este sea el mejor momento.

Próximamente...



CYCLING MANAGER 3 SERIE ORO
Ya se sabe, son para el verano
Tras la Eurocopa que se juega estos días vendrá el ciclismo. Sus fieles seguidores disfrutarán con la tercera entrega de «Cycling Manager», pronto reeditada por 9,95 €.



CHASER
Acción planificada
Este título se inspira en todos los tópicos del cine de acción, pero tiene interesantes toques de táctica con misiones de infiltración y cooperativas. Nobilis tiene previsto lanzar muy pronto una nueva edición por 29,90 €.



HIDDEN & DANGEROUS 2 GOLD
Operaciones muy especiales
Esta es la segunda entrega de una de las primeras series de la llamada acción táctica, fruto de combinar acción y estrategia. Si te la perdiste permanece atento a su próxima reedición, prevista para septiembre.



SILENT STORM
Estrategia paso a paso
Ambientado en la 2ª Guerra Mundial, este juego de estrategia se caracteriza por una mecánica basada en turnos y un marcado carácter táctico en las misiones, pero además todo es 3D. Durante julio saldrá a 29,90 €.

JUEGO DEL MES

Splinter Cell

El mito de la acción táctica

ANTES DECÍAMOS

Espionaje, alta tecnología y misiones encubiertas... Sam Fisher, el protagonista, irrumpe con en el panorama de la acción táctica y consigue que «Splinter Cell» se alce como el mejor en su género. Avalado por una realización técnica impecable al servicio del realismo y la espectacularidad gráfica, en el juego destacan muchas pequeñas innovaciones de calidad. La interacción aporta gran variedad de modos de resolver cada misión y ofrece un constante desafío.

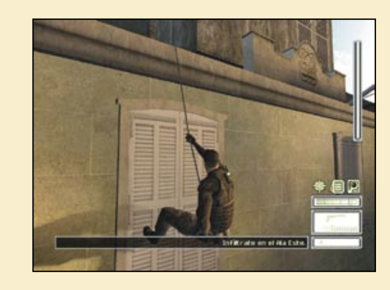
AHORA DECIMOS

Poco más de un año después de su lanzamiento los requisitos de «Splinter Cell» ya no son tan altos y, sin embargo, su calidad técnica sigue estando a gran altura y no tiene nada que envidiar a los juegos actuales. «Splinter Cell» sigue siendo el referente de la acción táctica por su combinación de realismo y jugabilidad. Además, maneja en un cuidado equilibrio sus tres elementos principales: movimientos, sigilo y el uso de alta tecnología.

Tiene un trasfondo en su guión que contempla el riesgo de incidentes diplomáticos, haciendo las misiones muy realistas. Todo un número uno.



▲ «Splinter Cell» multiplica por cien la sensación que todos teníamos de niños al jugar al escondite: había que permanecer escondidos y movernos furtivamente de un lado a otro.







INFOMANÍA

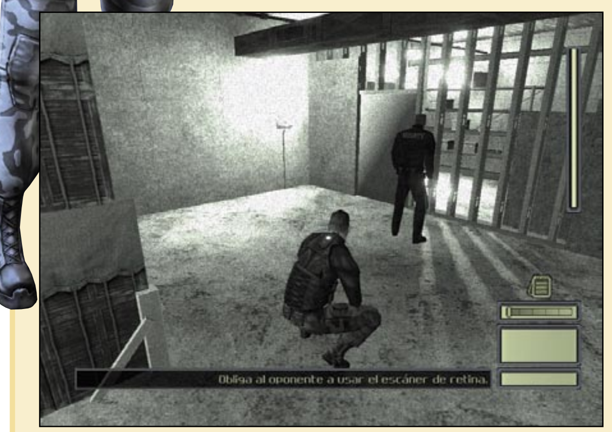
FICHA TÉCNICA
- **Género:** Acción Táctica
- **Idioma:** Castellano
- **Estudio/ Compañía:** Ubisoft Montreal/Ubisoft
- **Distribuidor:** Ubisoft
- **Nº de CDs:** 3
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **PVP Rec.:** 19,95 €
- **Web:** www.splintercell.com

16+

LA ANTIGUA NOTA 90
▶ **ACCIÓN Y SIGILO.** *Estos son sus ingredientes básicos, tan bien combinados que hacen de él un número uno de la diversión.*



LA NUEVA NOTA 90
▶ **GENIAL Y AHORA MÁS BARATO.** *Sus valores siguen en alza, así que si no llegaste a jugarlo, tienes ahora una oportunidad espléndida.*



▲ El sigilo no solo está recompensado a lo largo del juego, sino que es un elemento imprescindible para superar muchas de las misiones.



▲ También hay momentos para la acción, en los que cobra protagonismo el arsenal que puedes manejar y otros "gadgets" de alta tecnología.

Sim City 4

La ciudad sí es para ti...

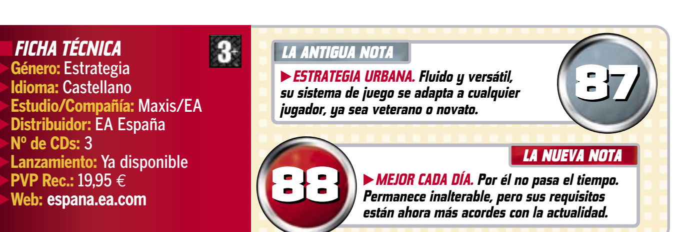
ANTES DECÍAMOS

Conserva la fórmula de juego de toda la serie, aunque con importantes novedades como la edición del terreno, la gestión de varias ciudades o el control individual de los ciudadanos. Nuestro cometido es crear una próspera ciudad desde el primer ladrillo. Lo malo es que exige un PC muy potente y su rendimiento no es muy fluido. Pese a todo, «Sim City 4» es un digno sucesor de la saga: absorbente, retador, adictivo y lleno de sorpresas; capaz de entusiasmar a todo fan de la estrategia, veterano o recién llegado.

AHORA DECIMOS

Un juego soberbio, accesible y divertido, que seguirá siéndolo dentro de diez años. Cuando apareció planteaba el inconveniente de sus requisitos técnicos, lo cual pasa a un segundo plano hoy, pues la mayor parte de nuestros equipos han sido actualizados desde entonces.

Lo que importa es que «Sim City» se adapta al ritmo de juego de cualquier jugador, que profundizará y se "complicará" tanto como quiera, con un estilo que sigue siendo único. Seguro que lo disfrutarás durante mucho, mucho tiempo.





▲ No tuvo la repercusión de anteriores entregas, pero es un juego muy recomendable para todo el mundo.



▲ Para cualquier estratega la creación de las ciudades desde su primera piedra es todo un reto.

Spellforce
The Order of Dawn

Un cóctel explosivo



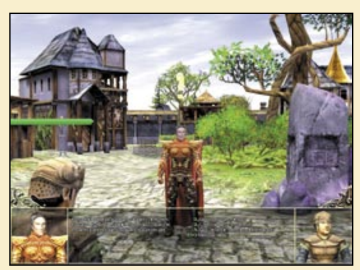
▲ Técnicamente estupendo, podemos apuntar que el manejo de la perspectiva de la cámara plantea algunos problemas pero, más allá de eso, es un título genial y muy recomendable.

ANTES DECÍAMOS

Cada vez hay más juegos que combinan géneros y «Spellforce» es el que, sin duda, ofrece la mezcla de rol y estrategia más completa.

Ambientado en un universo de caballeros, magia y fantasía debemos crear, definir y desarrollar a un personaje que se convertirá en el jefe de un ejército también bajo nuestro control.

Completo en todos los aspectos, su genial apartado tecnológico es sublime, aunque requiere un equipo de última generación. Y además, está completamente en castellano.



▲ El sistema de diálogo, con varias opciones de respuesta, es sencillo e interesante.



▲ Completo en todos los sentidos, ofrece un elevado número de enemigos distintos.

AHORA DECIMOS

Éste es tu juego si no te decides entre la estrategia y el rol. La reducción de su precio no es tan elevada como en otras reediciones, pero hay que tener en cuenta que Spellforce sigue siendo un título en primera línea y salió hace solo siete meses.

Algunos problemas en el sistema de creación de unidades siguen estando ahí, eso es cierto, pero su calidad en otros apartados como el guión, la localización al castellano o el juego multiusuario y, sobre todo, el equilibrio entre la estrategia y el rol, hacen de él un producto muy completo que se adapta a distintos estilos de juego.

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA 12+

- Género: Estrategia/Rol
- Idioma: Castellano
- Estudio/Compañía: Phenomic Game Development/Jowood
- Distribuidor: Nobilis Iberica
- Nº de CDs: 3
- Lanzamiento: Ya disponible
- PVP Rec.: 34,90 €
- Web: spellforce.jowood.com



Series clásicas

ATARI – ESPECIALES	
Atari 80 Juegos Clásicos PC	24,99€
Civilization III + Conquests	54,95€
Civilization III + Play the World	29,95€
Enter the Matrix	29,99€

ELECTRONIC ARTS – CLASSIC	
Black & White + Creature Isle	24,95€
C&C Red Alert 2 +	
C&C Red Alert 2 Yuri's Revenge	24,95€
Command & Conquer Renegade +	
Clive Barker's Undying	24,95€
James Bond 007 Nightfire	19,95€
Madden NFL 2003	19,95€
Medal of Honor Allied Assault	19,95€
NBA Live! 2004	19,95€
NBA Street Vol 2	29,95€
Need for Speed Porsche 2000 +	
Superbike 2001	24,95€
NHL 2002 + Madden NFL 2002	24,95€
NHL 2003	19,95€
Shogun Total War +	
Shogun Mongol Invasion	24,95€
Sid Meier's Sim Golf	19,95€
Sim City 3000 + Theme Park World	24,95€
Sim City 4	19,95€
Tiger Woods PGA Tour 2003	19,95€

ELECTRONIC ARTS – DELUXE EDITION	
Battlefield 1942 Deluxe Edition	9,95€
C&C Generals Deluxe Edition	49,95€
Los Sims Megaluxe	44,95€
Medal of Honor Allied Assault Deluxe	49,95€

ELECTRONICS ARTS – LEGENDS	
Star Wars: Galactic Battlegrounds	19,95€
Star Wars: Starfighter	19,95€

FRIENDWARE SERIE ORO/PRECIO ESPECIAL	
Anno 1602	9,95€
Blade. The Edge of Darkness	9,95€
Comanche 4	9,95€
Cycling Manager 2	9,95€
Deer Hunt 3D	19,95€
Delta Force	9,95€
Delta Force 2	9,95€
Delta Force Land Warrior	9,95€
Delta Force Task Force Dagger	18,00€
Duke Nukem Manhattan Project	9,95€
F-22 Lightning 3	9,95€
New World Order	9,95€
Primitive Wars	19,95€
Pure Pinball	9,95€
Syberia	9,95€
Trainz	19,95€

FX INTERACTIVE – FX PREMIUM	
Hollywood Monster	9,95€
Imperivm Edición Oro	9,95€
Real War	9,95€
Runaway	9,95€
Sega Rally Championship	9,95€
The Longest Journey	9,95€
Torrente: El Juego	9,95€
Tzar Edición Oro	9,95€
Pack Edición Platino FX	19,95€

NOBILIS IBÉRICA – NUEVO PRECIO	
Chaser	29,90€
Europa 1400	29,90€
Silent Storm	29,90€
Spellforce: The Order of Dawn	34,90€

PLANETA DE AGOSTINI – XPLOSIVE	
Civilization: Call to Power	9,95€
Command & Conquer Renegade	9,95€
House of the Dead 2	6,95€
Need for Speed Porsche 2000	9,95€
Sega GT	5,95€
SimCity 3000 World Edition	9,95€
The House of Dead	5,95€
Tiger Woods PGA Tour 2001	9,95€
Virtua Fighter 2	5,95€
Virtua Tennis	9,95€
Wing Baron 1.942	6,95€

PROEIN – ESPECIALES	
Commandos Edición Histórica	29,95€

PROEIN – XTREME/PRECIO ESPECIAL	
Beach Life	17,95€
Commandos Más Allá del Deber	11,99€
Conflict Desert Storm	17,95€
Cossacks Gold Edition	12,95€
Crisis Team Ambulance Driver	17,95€
Quake III: Arena	17,95€
Return to Castle Wolfenstein Gold	17,95€

Series clásicas

PROEIN - XTREME/PRECIO ESPECIAL	
Soldier of Fortune 2	17,95€
Tomb Raider. Lara Croft.	
El Ángel de la Oscuridad	19,95€
Tony Hawk's Pro Skater 3	17,95€
PROEIN - SERIE ORO	
Praetorians	19,95€
PUNTO SOFT - HI SCORE	
Close Combat V	12€
Myst	12€
Prince of Persia 3D	12€
Rayman Gold	12€
UBI SOFT - CODEGAME	
Age of Empires Gold	9,95€
Bang Gunship Elite	5,95€
Battle Realms	19,95€
Chessmaster 9000	9,95€
Combat Flight Simulator 98	9,95€
Conflict Zone	5,95€
Conquest	5,95€
Destroyer Command	9,95€
Down Town Run	5,95€
Fighting Steel	5,95€
Flight Simulator 98	9,95€
Ghost Recon + D. Siege + Island Thunder	9,95€
Grandia 2	5,95€
IL-2 Sturmovik	9,95€
Largo Winch	5,95€
Midtown Madness II	9,95€
Morrowind Game of the Year	29,95€
Morrowind + Tribunal + Bloodmoon	9,95€
Motocross Madness 2	9,95€
Pánico Nuclear	9,95€
Piratas del Caribe	19,95€
Rainbow Six + Eagle Watch + Black Thorn	9,95€
Rayman	5,95€
Silent Hunter II	9,95€
Splinter Cell	19,95€
Will Rock	5,95€
VIRGIN PLAY - WHITE LABEL	
Baldur's Gate	11,95€
Ford Racing 2	19,95€
Iron Storm	19,95€
Mafia	29,95€
Max Payne	17,95€
Postmortem	11,95€
Salammbo	29,95€
VIRGIN PLAY EDICIÓN ESPECIAL/COLECCIÓN	
All Sports Pack	14,95€
Carmageddon II. Carpocalypse Now	7,95€
Carmageddon TDR 2000	7,95€
Eurofighter Typhoon	7,95€
Expendable	7,95€
Fallout Compilation	17,95€
Icewind Dale + Heart of Winter	14,95€
Icewind Dale Compilation	59,95€
Lotus Challenge	7,95€
Mobile Forces	7,95€
Offroad	7,95€
RPG Collection (Baldur's Gate II,	
Icewind Dale, Invictus)	29,95€
Syberia + Amerzone	19,95€
Tripack Adventure	14,95€
VIVENDI - BEST SELLER	
Aliens vs Predator 2	14,95€
Diablo II	14,95€
Empire Earth	14,95€
Half-Life	14,95€
Nascar 4	14,95€
No Ones Lives Forever 2	14,95€
Pack SWAT	12,99€
Starcraft + Broodwar	14,95€
The Thing	14,95€
WarCraft III Battlechest	49,99€
Zeus Gold	14,95€
ZETA GAMES - TITANIUM	
Aquanox	9,95€
Cultures II	9,95€
Etherlords	9,95€
Hover Ace	9,95€
Industry Giant II	9,95€
Kart 2002	9,95€
King of the Road	9,95€
Mortadelo Gold	19,95€
Mortyr	9,95€
S.W.I.N.E	9,95€
Thandor	9,95€
Wally Trophy	9,95€
WWIII Black Gold	9,95€

Hearts of Iron

¡Esta es tu guerra!

ANTES DECÍAMOS

La clave para entender el espíritu de este juego de estrategia ambientado en la 2ª Guerra Mundial es pensar "a lo grande". Controlar divisiones de unidades por tierra, mar y aire, atender a las relaciones diplomáticas , planificar la economía a gran escala... La suma de todo decidirá el destino de la nación que representes.

Basado en un mapa 2D, no es nada espectacular y su tecnología audiovisual es muy modesta. Su rigor histórico, así como la complejidad y profundidad no tienen comparación. Eso sí, es para expertos.

AHORA DECIMOS

Lo cierto es que ya en su momento estaba lejos de ser un juego visualmente atractivo. Hoy día sobra entrar a considerar este aspecto, puesto que además no están ahí sus pretensiones. En cambio, el valor de las cualidades que lo hacían un juego único: profundidad, amplitud, rigor histórico o IA, etc., permanece intacto. Incluso ganan interés al ser una visión nada habitual de este conflicto. Únicamente, cabe insistir en que no es un juego para usuarios poco experimentados porque hay que dedicarle demasiado tiempo.



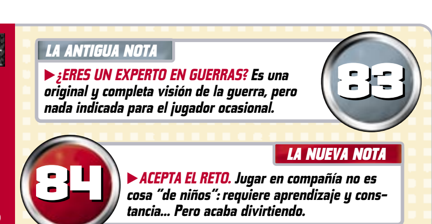
▲ El juego se ambienta en la 2ª Guerra Mundial y puedes jugar con cualquiera de sus contendientes.



▲ No hay nada que pueda hacer que te sientas cerca de la batalla, pero sí en la piel del líder de una nación.

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA 3
- Género: Estrategia
- Idioma: Castellano
- Estudio/Compañía: Paradox Entertainment
- Distribuidor: Friendware
- Nº de CDs: 3
- Lanzamiento: Ya disponible
- PVP Rec.: 19,95 €
- Web: paradoxplaza.com/hearts.asp



LA ANTIGUA NOTA 83
▶ *¿ERES UN EXPERTO EN GUERRAS? Es una original y completa visión de la guerra, pero nada indicada para el jugador ocasional.*

LA NUEVA NOTA 84
▶ *ACEPTA EL RETO. Jugar en compañía no es cosa "de niños": requiere aprendizaje y constancia... Pero acaba divirtiendo.*



▲ Lo mejor de «NBA Live! 2004» es que mejoró sustancialmente el realismo en el comportamiento individualizado de los diferentes jugadores.



▲ Su espectacularidad se debe en gran medida a las elaboradas animaciones.



▲ El juego contempla las estrategias de zona y de marcajes típicos de la NBA.

NBA Live! 2004

Consigue el anillo este año

ANTES DECÍAMOS

Nunca se había producido en esta serie un salto tan grande en realismo, jugabilidad e IA, así que abróchate las zapatillas, porque deberás sacar tu mejor baloncesto para lograr el anillo.

Desde sus inicios la serie «NBA Live!» ha sido el máximo exponente de la simulación deportiva. Y si la entrega anterior nos deslumbró gráficamente, ésta lo hace por su realismo, con un nuevo motor de IA que genera un comportamiento individual para cada jugador.

Todo ello implica un tratamiento y recreación del baloncesto muy convincente, aunque también aumenta la dificultad. Todo aficionado a este deporte disfrutará con esta obra maestra.

AHORA DECIMOS

Sorprende la temprana reedición de «NBA Live! 2004» en línea económica, más aún teniendo en cuenta que todavía faltan algunos meses para la llegada de su próxima entrega. Debido no sólo a que su tecnología está aún lejos de quedar desfasada, sino también a que la temporada que recrea acaba de concluir, es un juego que está en plena vigencia. Cabe recordar que para disfrutarlo de manera adecuada es necesario disponer de un gamepad. Si dispones de uno descubrirás uno de los mejores simuladores deportivos del momento.

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA 3
- Género: Deportivo
- Idioma: Castellano.
- Estudio/ Compañía: EA Los Angeles/EASPORTS
- Distribuidor: EA España
- Nº de CDs: 3
- Lanzamiento: Ya disponible
- PVP Rec.: 19,95 €
- Web: espana.ea.com



LA ANTIGUA NOTA 92
▶ *UNA RECREACIÓN FIEL DE LA NBA. Está en la cúspide de la simulación deportiva. No hay nada tan realista, vivo y lleno de posibilidades.*



LA NUEVA NOTA 88
▶ *EL MEJOR BALONCESTO que puedes encontrar en PC hasta la llegada de su sucesor, aunque ha perdido un poco de impacto visual.*

El apogeo de la acción bélica en PC

JUEGOS DE GUERRA

La guerra vivida en un PC puede ser tan dura como las de verdad... pero mucho más divertida. Por ello repasamos los juegos de acción más emblemáticos en temática bélica, para que puedas elegir a conciencia donde alistarte.

LA 2ª GUERRA





Medal of Honor: Allied Assault

Compañía: EA Games **Distribuidora:** Electronics Arts **19,95 €** **Expansiones:** «Spearhead» y «Breakthrogh» **Puntuación:** 98 **Comentado en MM:** 85

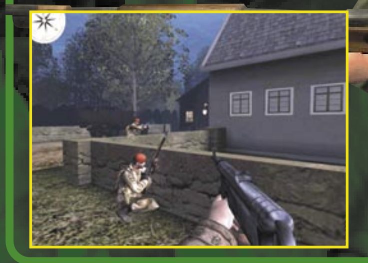
Si has visto "Salvar al Soldado Ryan", poco más hay que decirte salvo que este juego mete la película en tu ordenador. Su calidad gráfica es apabullante, la calidad de sus texturas resulta increíble, los modelos de armas y soldados están tomados de libros históricos, el sonido de las armas es real y –sobre todo– es fácil de jugar. ¿Se puede pedir más? Se puede, porque mantiene el tipo perfectamente dos años y medio después de su lanzamiento. Solo su modo online resulta algo pobre, aunque se le pasa por alto.

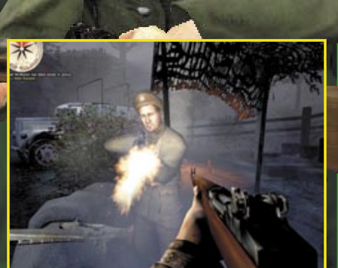
Infomanía

- **Conflicto:** 2ª Guerra Mundial
- **Escenarios:** Norte de África, Noruega, Francia y Alemania.
- **Dificultad:** Asequible
- **Estilo:** Aventura
- **Enfoque:** Campaña individual
- **Personajes:** 1
- **Vehículos/manejables:** 14/1 (como artillero)

Expansiones:

1. **«Spearhead»:** Comprende la campaña de paracaidistas desde Normandía hasta Berlín, dentro de nueve niveles, algo breves. También añade 15 armas nuevas, 4 soldados de diferentes ejércitos, nuevos modos online y 12 mapas adicionales.
2. **«Breakthrough»:** Sitúa la acción en los conflictos de África e Italia, a lo largo de once niveles relativamente complejos. Incluye 12 armas nuevas, otros nueve mapas multijugador, un nuevo modo de juego online y 25 soldados de ambos bandos.





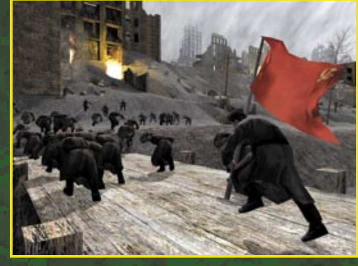
NUESTRAS GUERRAS FAVORITAS

SI TENEMOS QUE QUEDARNOS CON CINCO juegos de acción bélica, en la redacción lo tenemos claro. Los juegos que hemos seleccionado abarcan distintos estilos, con acción, táctica, batallas multijugador y campañas épicas. Son estos:

- **«Call of Duty»** Ideal tanto para principiantes como para aficionados, ofrece magníficos gráficos, un desarrollo épico y un modo multijugador sencillo pero muy divertido.
- **«Enemy Territory»** Otro de los grandes. Cada mapa presenta un estilo de juego diferente y con sus propios objetivos. Además, tu soldado puede ascender de rango.
- **«Battlefield Vietnam»** Pone a nuestra disposición numerosos vehículos, armas modernas, gráficos avanzados y un estilo que premia la cooperación entre los jugadores.
- **«Vietcong»:** Experiencia "selvática" intensa y difícil, llena de trampas y emboscadas.
- **«Hidden & Dangerous 2»:** Nuestro último seleccionado nos pone al mando de de un grupo de operaciones especiales. Tiene acción táctica y un realismo sensacional.

MUNDIAL

El mayor conflicto bélico de todos los tiempos ha inspirado infinidad de juegos en todos los géneros. En el caso de la acción bélica tenemos aquí algunos de los más brillantes. Es lógico, puesto que la amplitud del conflicto abarca múltiples escenarios, nacionalidades y frentes. Además, la 2ª Guerra Mundial está lo bastante atrás en el tiempo para que resulte muy sugerente trasladarse a esa época y el cine ha contribuido a generar interés.




Call of Duty

Compañía: Activision · Distribuidora: Proein · 47,95 €
Expansiones: «United Offensive» (próximamente)
Puntuación MM: 97 · Comentado en MM: 107

Decir que es el heredero de «Medal of Honor» resulta justo, pues tomando la base de aquél, «Call of Duty» te hace sentir igualmente en medio de la guerra. Cada escena es memorable y diferente a la anterior y casi todas se inspiran en el cine o en documentales de la época. Se echa de menos un sistema de daños más realista, pero el campo de batalla siempre está lleno de soldados y es trepidante e intenso.

Infomanía

- Conflicto: 2ª Guerra Mundial
- Escenarios: Francia, Alemania, Rusia
- Dificultad: Moderada
- Estilo: Aventura
- Enfoque: Campaña individual
- Personajes: 3, uno por campaña
- Vehículos/manejables: Puedes ser artillero en algunos vehículos.



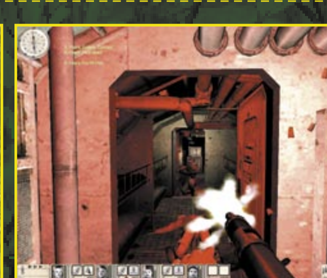

Enemy Territory

Compañía: Activision
Distribuidora: Distribución gratuita · Expansiones: no
Puntuación MM: No analizado

Iba para expansión comercial de «Return to Castle Wolfenstein», con un modo de campaña individual incluido, pero al final acabó distribuyéndose como descarga gratuita, solo para el modo multijugador. Utiliza un sistema de juego por equipos en el que cada bando tiene unos objetivos que cumplir, según el mapa. Es divertidísimo y resulta algo complejo, pero es bastante ágil en cuanto se le coge el truco.

Infomanía

- Conflicto: 2ª Guerra Mundial
- Escenarios: 6 mapas (originales)
- Dificultad: Moderada
- Estilo: Táctico
- Enfoque: Sólo multijugador
- Personajes: 5 (clases)
- Vehículos/manejables: 1/Ninguno



Hidden & Dangerous 2

Compañía: Illusions Softworks/Take2 · Distribuidora: Virgin Play · 29,95 € · Expansión: Próximamente
Puntuación: 87 · Comentado en MM: 106

Su primera parte fue pionera en lo de la acción bélica táctica. Permitía controlar a un escuadrón de soldados en la 2ª Guerra Mundial, idea que repite esta segunda parte, pero corrigiendo todo lo que faltaba en el original. Utiliza una vista en tercera persona, con enfrentamientos breves pero intensos y situaciones difíciles de resolver. Pero no es todo lo redonda que debería y tiene que pulir detalles técnicos y de IA.

Infomanía

- Conflicto: 2ª Guerra Mundial
- Escenarios: 20 misiones
- Dificultad: Muy elevada
- Estilo: Táctica
- Enfoque: Individual
- Personajes: 4 de 20 (pueden alternarse)
- Vehículos/manejables: Más de 20/20

Y además...

Battlefield 1942

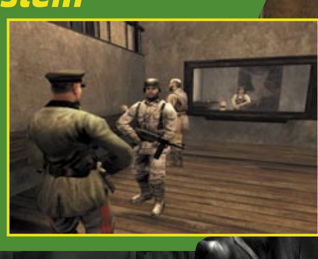
Conflicto: 2ª Guerra Mundial · Dificultad: Moderada · Estilo: Táctico · Enfoque: Multijugador · Punt.: 82 · Comentado MM: 93



El predecesor de «Battlefield Vietnam» presenta batallas como Midway o Guadalcanal. «Road to Rome» añade la campaña italiana y «Secret Weapons of WWII» incluye tecnologías de reacción y propulsión. Todos ellos son muy adictivos.

Return to Castle Wolfenstein

Conflicto: 2ª Guerra Mundial · Dificultad: Moderada · Estilo: Aventura · Enfoque: Indiv. (con multij.) · Punt.: 98 · Comentado MM: 84



Es esencialmente un juego de acción pura individual al estilo clásico. Sin embargo también cuenta con un interesante multijugador por equipos, original, suficientemente amplio y muy divertido, con distintas clases y objetivos.

Hablar de lo divertido que puede ser la guerra, así, sin más, suena algo cínico. Pero no lo es en absoluto si hablamos de cómo es la guerra en los vídeojuegos. Y es que la temática bélica acapara buena parte de los juegos de acción hoy en día y ha logrado inspirar muchos títulos realmente brillantes. No es fácil señalar las razones para esta avalancha de títulos, pero está claro que los aficionados al género nunca antes habíamos tenido tal repertorio a nuestra disposición o en fase de proyecto. Quizá el cine, los conflictos internacionales actuales o los precedentes de sonados éxitos están sirviendo de impulso para nuevos títulos.

El resultado es que, más que gozar de gran aceptación, sencillamente abarrotan las estanterías. Pero, ¿puede haber algo mejor para evadirse de la realidad cotidiana? Pocas experiencias hay más intensas que la de resolver una arriesgada misión virtual tras las líneas enemigas...

Algunos juegos consiguen que nos sintamos en medio de una batalla histórica. La ambientación es uno de los aspectos más cuidados en la acción bélica

LOS INICIOS DEL GÉNERO

La temática bélica forma parte de la historia del videojuego desde las primeras recreativas y ordenadores personales; primero, los juegos de disparos, más tarde de los primeros arcades en perspectiva subjetiva, como «Doom», y al mismo tiempo los títulos de estrategia bélica, del estilo de «Commandos», que planteaban nuevas formas de juego.

En paralelo a los avances tecnológicos la evolución del género bélico nos ha llevado de un entorno cerrado y poco interactivo a espacios abiertos y creíbles, con campos de batalla inmersivos. El primer juego de acción 3D cuyos protagonistas eran soldados fue «Spec Ops: Rangers Lead the Way» (abril de 1998) y ese mismo mes salió «Delta Force», el primero en plantear operaciones antiterroristas con aliados controlados por la CPU. Con «Hidden & Dangerous», ▸▸

LA GUERRA DE VIETNAM

Cualquier recreación de este conflicto tiene aspectos que resultan muy interesantes en un juego. Por un lado tenemos dos fuerzas que se enfrentan en un extraño equilibrio: los EEUU cuentan con un gran poder militar, mientras que el Vietcong domina el terreno y es superior en número. Las misiones suelen tener lugar en plena jungla. Así, nuestro enemigo puede ocultarse con facilidad y siempre estamos a merced de una emboscada. El encuentro con las patrullas enemiga se desenvuelve en forma de rápidas escaramuzas.









Battlefield Vietnam

Compañía: EA Games · Distribuidora: Electronics Arts
47,95 € · Expansiones: No
Puntuación: 89 · Comentado en MM: 110

En apariencia es tan caótico como lo fue Vietnam. Puedes atacar y defender un mapa gigantesco, por aire, mar o tierra. Y moverte a pie, en avión, en tanque, en jeep, en helicóptero... ¡y hasta en vespino! Sólo tomas parte en batallas inconexas pero de posibilidades ilimitadas, gracias a la sencillez de manejo de los vehículos y por la opción de disputar partidas con más de 32 jugadores.

Infomanía

- Conflicto: Guerra de Vietnam
- Escenarios: 14 (3 modos de juego)
- Dificultad: Moderada
- Estilo: Táctico
- Enfoque: Multijugador
- Personajes: 6 (clases)
- Vehículos/manejables: 20/20

Vietcong

Compañía: Pterodon/Take 2 · Distribuidora: Virgin Play
49,95 € · Expansión: «Fist Alpha»
Puntuación: 90 · Comentado en MM: 99

Es largo, complejo y duro. Se parece mucho al infierno en que se debió convertir Vietnam: una jungla impracticable y el Vietcong al acecho. Detrás de cada matorral puede haber una emboscada o una trampa. Genera tensión y engancha, aunque a veces es repetitivo. Como en otros juegos con un alto componente de aventura, se basa en scripts y su modo online no destaca. Dispone de la expansión «Fist Alpha».

Infomanía

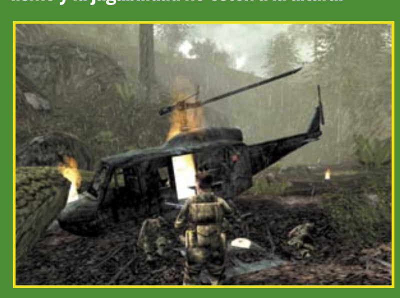
- Conflicto: Vietnam
- Escenarios: 30 misiones
- Dificultad: Elevada
- Estilo: Aventura
- Enfoque: Individual
- Personajes: 1
- Vehículos/manejables: 6/6 (artillero, conductor)



Line of Sight: Vietnam

Conflicto: Vietnam · Dificultad: Extrema
Estilo: acción/táctico · Enfoque: Individual
Puntuación: 65 Comentado en MM: 104

Su ambientación y calidad gráfica son fruto de una realización técnica esmerada. Pero la característica principal de «Line of Sight: Vietnam» es su endiablada dificultad. Lástima que el realismo y la jugabilidad no estén a la altura.







OBJETIVO A LA VISTA, ESTE ES EL PLAN

EL DISEÑO DE LAS MISIONES suele ser uno de los aspectos más sugerentes de la acción bélica. Inspiradas en el cine o en hazañas históricas, todos los juegos las contemplan de una u otra forma, sobre todo «Medal of Honor», «Hidden & Dangerous 2» y «Call of Duty». Estas son las más comunes:

- **Robar los Documentos Secretos.** Exige adentrarse en instalaciones enemigas, generalmente repletas de guardias y alarmas. En ocasiones se utiliza una identidad falsa o un uniforme robado para mantener la mascarada.
- **Rescatar a rehénes.** Todo juego de guerra cuenta con al menos una misión en la que habrá que rescatar a un espía capturado –o raptar a un pez gordo–, para llevarlo a un punto determinado.
- **Coloca los explosivos.** Consiste en localizar objetivos estratégicos para el enemigo, colocar la carga explosiva y salir de la zona a toda prisa. Prácticamente todos los juegos tienen misiones de este tipo.
- **Mantén la posición.** Una camioneta que transporta mercancía vital debe ser escoltada. También esta la variante en la que se debe resistir en inferioridad numérica hasta que lleguen refuerzos aliados.

►► en julio de 1999, se contemplaba la 2ª Guerra Mundial con un estilo inédito de acción. Pudo haber sido un juego muy popular de no haber sido por su dificultad y algunos defectos técnicos. Aún así los juegos "de guerra" empezaban a tomar forma, perfilándose un panorama prometedor.

LA MADUREZ BÉLICA

Tardó aún en llegar y, de hecho, lo hizo con juegos del panorama actual. En 2001 aparecieron «Operation Flashpoint: Cold War Crisis» y «Ghost Recon», apostando por la simulación bélica con mayúsculas, introduciendo vehículos manejables y tácticas de guerrilla respectivamente. El siguiente paso fue el modo multijugador basado en objetivos de «Return to Castle Wolfenstein». Se acabó lo de jugar a lo rambo. Ahora, además, el ejército enemigo lo formaban jugadores...

Y, por fin, en febrero de 2002 vio la luz «Medal of Honor: Allied Assault» para

GUERRA MODERNA

Los juegos inspirados en la guerra moderna ponen a nuestra disposición el arsenal más sofisticado. Sin duda, poder utilizar la última tecnología de la industria militar supone un tentador aliciente. No se trata sólo de armas, sino de sistemas de comunicaciones, de designación de blancos... Suelen interponer, en las misiones, población civil que hemos de proteger o al menos no dañar, en consonancia con temas de actualidad geopolítica. Todos ellos se preocupan por ser fieles a las tácticas de la guerra moderna.







Operation Flashpoint

➔ Compañía/Distribuidora: Codemasters ➔ 49,95 € (con expans.) ➔ Expansiones: «Red Hammer» y «Resistance» ➔ Puntuación: 91 ➔ Comentado en MM: 78

Si se produjera un conflicto bélico en el que tuviéramos que participar porque nos llamasen a filas, y antes de acudir pensáramos en escoger un juego con el que entrenarnos con toda seguridad nos quedaríamos con éste. Los terrenos donde transcurren las misiones son amplios, las distancias se recorren en vehículos y todos los combates se resuelven de forma realista. Flojea un poco en el apartado gráfico.

Infomanía

➔ Conflicto: Ficticio, (Guerra Fría)
➔ Escenarios: 41 misiones
➔ Dificultad: Considerable
➔ Estilo: Aventura
➔ Enfoque: Individual
➔ Personajes: Hasta 12
➔ Vehículos/manejables: 35/Todos ellos son manejables





Ghost Recon

➔ Compañía/Distribuidora: Ubisoft ➔ 9,95 € (con expans.) ➔ Expansiones: «Desert Siege» e «Island Thunder» ➔ Puntuación: 92 ➔ Comentado en MM: 83

El realismo aplicado a todo lo que tiene que ver con la física de movimientos, los disparos o las numerosas armas disponibles hace de este juego uno de los grandes. Sin embargo, su estilo de simulación no es apto para todos los públicos al ser demasiado "sesudo" y requerir paciencia . Ofrece, eso sí, una estupenda IA, tensión sostenida y un apartado online muy decente, aunque quizá algo flojo gráficamente.

Infomanía

➔ Conflicto: Ficticio (ambientado en la actualidad)
➔ Escenarios: 15 mapas/misiones.
➔ Dificultad: Elevada
➔ Estilo: Aventura
➔ Enfoque: Individual
➔ Personajes: Pelotones de 2 ó 3 hombres
➔ Vehículos/manejables: Ninguno





Söldner: Secret Wars

➔ Compañía: Encore/Jowood ➔ Distribuidora: Nobilis ➔ 45,95 € ➔ Expansiones: No ➔ Puntuación: 80 ➔ Comentado en MM: 112

Este juego de Jowood trae a los monitores de nuestros PCs la aproximación más realista de la que probablemente será la guerra del futuro. Ofrece campos de batalla con cientos de kilómetros virtuales y una representación gráfica y sonora ultrarrealista. Se mueve en el mundo multijugador como pez en el agua y permite una experiencia bélica espectacular, con batallas apasionantes.

Infomanía

➔ Conflicto: Ficticio (hipotético)
➔ Escenarios: 1 (6500 x 3500 Km)
➔ Dificultad: Considerable
➔ Estilo: Táctica
➔ Enfoque: Multijugador
➔ Personajes: Múltiples clases personalizables
➔ Vehículos/manejables: 70/40

Y además...

Delta Force: Black Hawk Down

➔ Conflicto: Somalia ➔ Dificultad: Moderada ➔ Estilo: Táctico ➔ Enfoque: Individual ➔ Puntuación: 80 ➔ Comentado en MM: 100

Iba a ser una experiencia realista pero se quedó en un arcade táctico lleno de acción, enemigos poco elaborados y escenarios repetitivos, aunque las escenas en helicóptero son memorables.





dar el impulso decisivo a la los juegos de acción bélica. ¿Sus credenciales? Un desarrollo cinematográfico, gran fidelidad histórica en la ambientación y misiones con un guión –o script– perfectamente calibradas en cuanto a ritmo, intensidad y lleno de sorpresas.

LA GUERRA TOTAL

Ese año vino plagado de expansiones y segundas partes pero la "guerra total"–«Battlefield 1942»– apareció en diciembre, con partidas en las que 32 y 64 jugadores podían disputarse simultáneamente un campo de batalla en mapas repletos de vehículos manejables.

Más recientemente 2003 introdujo la "vietnam-manía". Si bien «Line of Sight: Vietnam» no fue tan brillante como se esperaba, nos encantó «Vietcong», un juego difícil repleto de acción y escenas en la línea "peliculera" de «Medal of Honor». Y cuando todo parecía inventado, llegó «Enemy Territory», primero anunciado como expansión y finalmente liberado para descargarlo gratis –Micromanía lo incluyó en el CD del nº 102–. Exclusivamente multijugador y con un ▸▸

En su vertiente multiusuario, la acción bélica permite combatir por objetivos, elegir distintas clases de soldados especializados e incluso ascender



BUSCA, COMPARA Y ELIGE

SEGUNDA GUERRA MUNDIAL

Título	Battlefield 1942	Battlefield 1942: Road to Rome	Battlefield 1942: Secret Weapons of WW2	Call of Duty	Day of Defeat	Hidden & Dangerous 2	Medal of Honor: Allied Assault	Medal of Honor: Allied Assault Breakthrough	Medal of Honor: Allied Assault Spearhead	Return to Castle Wolfenstein	Wolfenstein: Enemy Territory	Battlefield Vietnam
Ambientación	2ª G.M.	2ª G.M.	2ª G.M.	2ª G.M.	2ª G.M.	2ª G.M.	2ª G.M.	2ª G.M.	2ª G.M.	2ª G.M.	2ª G.M.	Vietnam
Compañía	EA Games	EA Games	EA Games	Activision	Valve/	Gathering	EA Games	EA Games	EA Games	Activision	Activision	EA Games
Tipo de producto	juego	expansión	expansión	juego	juego / mod	juego	juego	expansión	expansión	juego	mod independiente	juego
Precio	47,95 €	19,95 €	24,95 €	47,95 €	29,95 € / 0 €	29,95 €	19,95 €	24,95 €	19,95 €	17,95 €	0 €	47,95 €
Desarrollo	abierto	abierto	abierto	lineal/abierto	abierto	lineal /abierto	lineal	lineal	lineal	lineal	abierto	abierto
Presencia de scripts	inexistente	inexistente	inexistente	abundante	inexistente	ocasional	abundante	abundante	abundante	ocasional	inexistente	inexistente
Orientado al juego...	multijugador	multijugador	multijugador	individual	sólo multijugador	individual	individual	individual	individual	multijugador/ individual	sólo multijugador	multijugador
Estilo de juego Individual	acción/ táctico	acción/ táctico	acción/ táctico	acción/ aventura	–	táctico/ aventura	acción/ aventura	acción/ aventura	acción/ aventura	acción/ aventura	–	acción/ táctico
Estilo de juego Multijugador	acción/ táctico	acción/ táctico	acción/ táctico	acción	acción	táctico	acción	acción	acción	acción/ táctico	acción/ táctico	acción/ táctico
Realismo	5	5	4	6	6	8	6	5	5	5	5	6
Calidad gráfica	6	6	6	8	5	7	7	7	7	7	7	8
Dificultad	moderada	moderada	moderada	moderada	considerable	muy elevada	asequible	asequible	asequible	considerable	moderada	moderada
Perspectiva	1ª p.	1ª p.	1ª p.	1ª p.	1ª p.	1ª p./ 3ª p.	1ª p.	1ª p.	1ª p.	1ª p.	1ª p.	1ª p.
Armas	20	3 +	7 +	21	22	37	17	12 +	15 +	13	16	40
Vehículos	35	8 +	16 +	–	0	–	14 (1)	–	–	0	1 (0)	20
Misiones	–	–	–	25	–	23	30	11 +	9 +	–	–	–
Modos multijugador	3	3	1 +	5	1	3	4	1 +	1 +	3	2	3
Clases	5	5	5	–	10	personalizables	–	–	–	4	5	6
Nº Jugadores	64	64	64	32	32	32	32	32	32	32	64	64
Bots	sí	sí	sí	no	no	no	no	no	no	no	no	sí

MOTORIZADO, ACORAZADO O EN VUELO

LOS VEHÍCULOS son una constante en casi todos los juegos de acción bélica. En los juegos que se basan en una campaña individual suelen aparecer como objetivos a derribar. Por ejemplo, en «Medal of Honor» varias escenas se basan en armarnos con un lanzacohetes, agazaparnos y destruir tanques. En «Vietcong», suelen encontrarse como parte de una acción predefinida. Aquí no podemos controlar el vehículo, pero sí manejamos su armamento, por ejemplo la ametralladora de un helicóptero. Y en no pocas escenas de «Call of Duty», a bordo de un jeep, tenemos que disparar mientras nuestro compañero conduce.

COMO MEDIO DE TRANSPORTE cobran gran relevancia en los juegos de acción táctica, puesto que necesitan la coordinación, de modo que nuestro equipo ocupe los distintos puestos del vehículo, cada uno con una función. Así, en «Battlefield Vietnam» contamos con helicópteros de hasta seis plazas o tanquetas blindadas de cuatro.

EL REALISMO con que están recreados los vehículos y la complejidad de su manejo varía según el juego. En los más realistas para derribar un blanco móvil tenemos que trazar mentalmente la trayectoria balística del disparo. En los más sencillos controlarlos no supone ninguna dificultad.

LOS ESTILOS DE JUEGO

TÁCTICO: exige seleccionar armas, coordinación de soldados y el aprovechamiento máximo del terreno. Se rige por parámetros que buscan el realismo.

AVENTURA: la acción principal se desarrolla como en una película, con explosiones espectaculares, música de fondo, diálogos, escenas cinemáticas y gran ambientación.

ACCIÓN: al igual que en la aventura pero sin concesiones argumentales.

▶▶sistema de objetivos complejo, «Enemy Territory» combina altas dosis de acción con la necesidad de emplear una táctica cooperativa. Los últimos meses han sido aún más prolíficos, pero la aparición de «Call of Duty» ha eclipsado, en gran medida, el resto de lanzamientos. Cierto es que no ha inventado nada, pero nos ha acercado a la sensación de estar en plena batalla, una experiencia interactiva con una calidad audiovisual y dramática muy cercana a la del cine.

TRES VERTIENTES DISTINTAS

Una de las bazas del género de la guerra virtual es que ofrece tres estilos dirigidos a públicos distintos. Juegos como «Medal of Honor» o «Vietcong» comparten mismo estilo de carácter lineal o cinematográfico, en el que se desarolla una aventura en forma de campaña. En ellos el protagonista puede resistir tiros mortales, cuenta con un arsenal abundante y los enemigos son fáciles de abatir. Lo que sucede está controlado por un sistema de "scripts" o secuencias predefinidas y ciertas zonas sólo se abren al completar los objetivos. A cambio de esa limitación ofrece secuencias memorables al más puro estilo Hollywood, como el asedio a Stalingrado.

TU JUEGO DE GUERRA IDEAL

VIETNAM			GUERRA MODERNA									
Line of Sight: Vietnam	Vietcong	Vietcong: Fist Alpha	Conflict: Desert Storm	Conflict: Desert Storm II	Delta Force: Black Hawk Down	Ghost Recon	Ghost Recon: Desert Siege	Ghost Recon: Island Thunder	Operation Flashpoint: Cold War Crisis	Operation Flashpoint: Red Hammer	Operation Flashpoint: Resistance	Söldner: Secret Wars
Vietnam	Vietnam	Vietnam	Era Moderna	Era Moderna	Era Moderna	Era Moderna	Era Moderna	Era Moderna	Era Moderna	Era Moderna	Era Moderna	Era Moderna
Atari	Gathering	Gathering	SCI	SCI	Novalogic	Ubi Soft	Ubi Soft	Ubi Soft	Codemasters	Codemasters	Codemasters	Joowood
juego	juego	expansión	juego	juego	juego	juego	expansión	expansión	juego	expansión	expansión	juego
19,95 €	49,95 €	29,95 €	17,95 €	44,95 €	29,95 €	9,95 € (+2 Exp.)	descat.	descat.	49,95 € (+2 Exp.)	descat.	descat.	49,95 €
abierto	lineal	lineal	abierto	abierto	lineal/ abierto	abierto	abierto	abierto	abierto	abierto	abierto	abierto/ persistente
ocasional	frecuente	frecuente	frecuente	frecuente	frecuente	escasa	escasa	escasa	ocasional	ocasional	ocasional	frecuente
individual	individual	individual	individual	individual	individual	individual	individual	individual	individual	individual	individual	multijugador
acción/ aventura	acción/ aventura	acción/ aventura	acción/ tactico	acción/ tactico	acción	táctico/ acción	táctico/ acción	táctico/ acción	táctico/ acción	táctico/ acción	táctico/ acción	acción/ táctico
acción	acción	acción	táctico	–	acción	táctico/ acción	táctico/ acción	táctico/ acción	táctico/ acción	táctico/ acción	táctico/ acción	acción/ táctico
6	6	6	4	4	6	8	8	8	8	8	9	7
7	8	8	6	7	7	6	6	6	5	6	6	7
extrema	elevada	elevada	moderada	moderada	moderada	elevada	elevada	elevada	elevada	elevada	elevada	considerable
1ª p.	1ª p.	1ª p.	1ª p./ 3ª p.	1ª p./ 3ª p.	1ª p.	1ª p.	1ª p./ 3ª p.	1ª p./ 3ª p.	1ª p./ 3ª p.	1ª p./ 3ª p.	1ª p./ 3ª p.	1ª p./ 3ª p.
20	30	30	30	+20	23	24	9 +	12 +	21	5 +	30	60 +
–	6	–	–	–	3	–	–	–	30	30	35	40 - 70 +
12	30	8	15	14	16	15	8	8	41	20	21	autogeneradas
?	7	1 +	5	–	7	4	2 +	3 +	3	3	3	10
–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	6
32	32	64	8	–	32	32-36	32-36	32-36	32	32	32	32
no	no	no	no	no	no	no	no	no	no	no	no	sí

Y GRATIS...

Título	Day of Defeat	Hidden & Dangerous	Enemy Territory
Ambientación	2ª G.M.	2ª G.M.	2ª G.M.
Tipo de producto	Mod gratuito	Versión gratuita	Versión gratuita
Descripción	Puedes jugarlo como mod gratuito de «Half-Life» o comprarlo como juego individual	Puede descargarse gratuitamente (www.gathering.com/hd2/ hddeluxe.html)	Descarga gratuita (http://games.activision.com/ games/wolfenstein/)

EDICIONES ESPECIALES

Título	Ambientación	Tipo de producto	Precio	Descripción
Battlefield 1942: Deluxe	2ª G.M.	Edición especial	47,95 €	Incluye el original y la primera expansión, «Road to Rome»
Medal of Honor: Deluxe Edition	2ª G.M.	Edición especial	47,95 €	Incluye el original y la expansión «Spearhead»
Vietcong: Purple Haze	Vietnam	Edición especial	47,95 €	Incluye «Vietcong» y la expansión «Fist Alpha»
Operation Flashpoint: Game of the Year	Era moderna	Edición especial	47,95 €	Incluye el original, «Red Hammer» y «Resistance» en una sola caja, con los últimos parches aplicados
Ghost Recon: Deluxe Pack	Era moderna	Edición especial	9,95 €	Incluye el original y sus dos expansiones a un precio de risa

La segunda fórmula de éxito es la de “guerra total” vista en «Enemy Territory» y la serie «Battlefield», donde los jugadores se dividen en bandos, se especializan en clases y deben coordinarse y colaborar para conquistar el terreno enemigo, en escenarios abiertos.

Por último, están los juegos donde predomina el aspecto táctico, como en «Operation Flashpoint». Buscan el equilibrio entre la diversión y el realismo. Por ello el avance, la selección de soldados y el comportamiento físico atienden a parámetros reales. Si una bala no mata, dos sí lo harán. Los explosivos aturden, las distancias son verosímiles y los vehículos difíciles de pilotar. La mayoría de estos juegos exigen un largo aprendizaje.

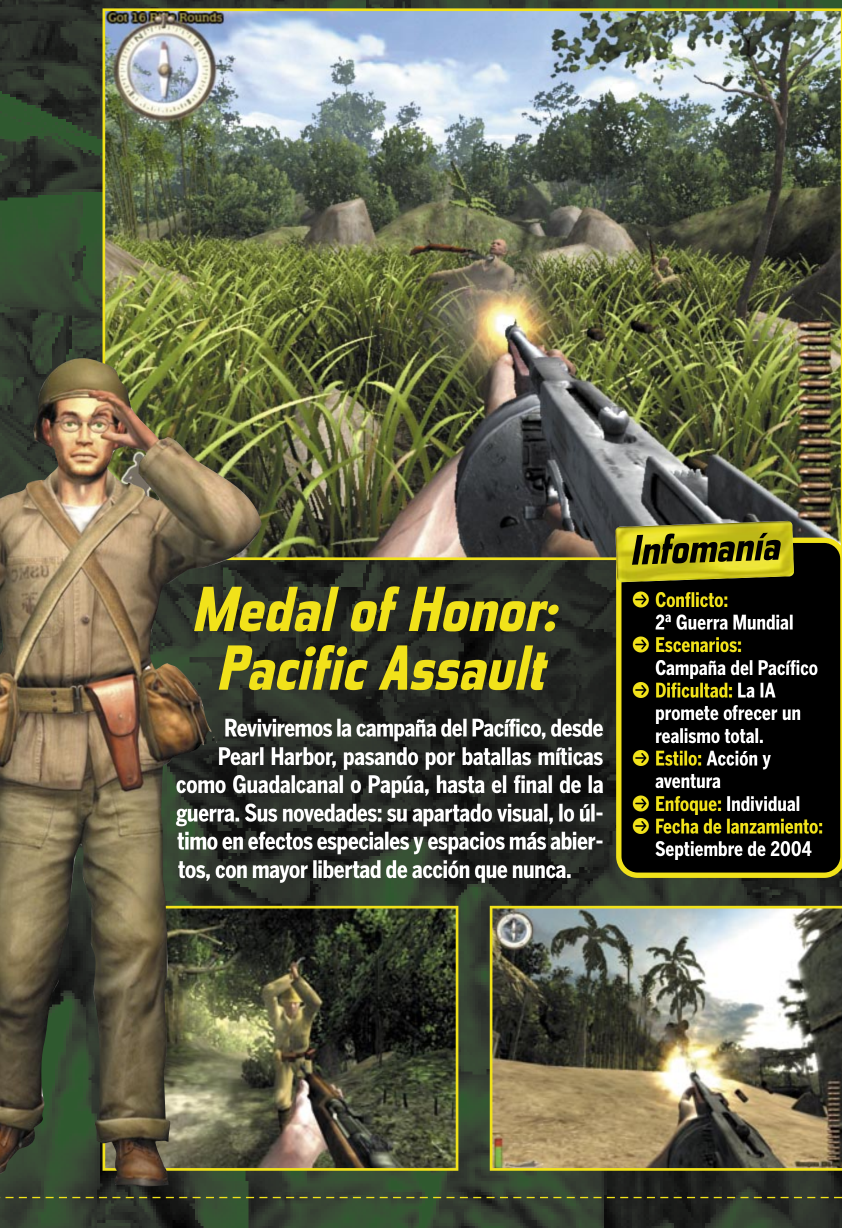
LA HORA DE ALISTARSE

En los últimos meses hemos visto aparecer buenos juegos, como «Battlefield: Vietnam» y «Söldner: Secret Wars», pero los saltos cualitativos aún están por llegar. Partidas con más de 100 jugadores simultáneos, competiciones oficiales a nivel mundial... Y lo mejor es que, seguro, encontrarás una “guerra a tu medida” con acción, aventura, táctica, incluso juegos de mundos persistentes. Este es el momento para alistarse. ¿O prefieres que te llamen gallina...? ■ *J.M.G.*

Lo mejor de la acción bélica es que hay distintos estilos. Seguro que puedes encontrar uno a tu gusto



...Y PARA EL FUTURO



Medal of Honor: Pacific Assault

Reviviremos la campaña del Pacífico, desde Pearl Harbor, pasando por batallas míticas como Guadalcanal o Papúa, hasta el final de la guerra. Sus novedades: su apartado visual, lo último en efectos especiales y espacios más abiertos, con mayor libertad de acción que nunca.

Infomanía

- **Conflicto:** 2ª Guerra Mundial
- **Escenarios:** Campaña del Pacífico
- **Dificultad:** La IA promete ofrecer un realismo total.
- **Estilo:** Acción y aventura
- **Enfoque:** Individual
- **Fecha de lanzamiento:** Septiembre de 2004







Call of Duty United Ofensive

Campaña con más de diez misiones en operaciones británicas, rusas y norteamericanas. Y un multijugador con nueve mapas adicionales como mínimo y nuevos modos aún no revelados. Si salvamos la presencia de ciertos efectos gráficos añadidos será una expansión al estilo más clásico, sin novedades en cuanto a jugabilidad.

Infomanía

- Expansión
- **Conflicto:** 2ª Guerra Mundial
- **Escenarios:** Sicilia, Kursk y la batalla de Las Ardenas.
- **Dificultad:** Moderada
- **Estilo:** Acción y Aventura
- **Enfoque:** Individual
- **Fecha de lanzamiento:** Octubre de 2004

Midway

Por fin un juego nos presenta una propuesta verdaderamente original para los próximos meses.

Los creadores de «Imperium Galactica III» nos acercan un simulador de combate naval, donde el jugador tendrá que aguzar el ingenio para desarrollar tácticas defensivas y ofensivas.

Toda la acción se desarrollará en mar abierto, y aunque las batallas tendrán buenas dosis de acción dominará el componente estratégico. Lo esperamos ansiosos.

Infomanía

- **Conflicto:** 2ª Guerra Mundial
- **Escenario:** El Pacífico
- **Dificultad:** Por definir, aunque se espera que sea elevada.
- **Estilo:** Acción táctica y simulación
- **Enfoque:** Individual y multijugador
- **Fecha de lanzamiento:** A lo largo de 2005







Hemos hablado de todos los juegos de acción bélica disponibles, pero no queremos dejar pasar la oportunidad de mirar a nuevos proyectos en desarrollo. Para empezar, se han multiplicado como setas, aunque siguen inspirándose en las mismas temáticas que hemos tratado hasta ahora en el reportaje.

En general, son proyectos mucho más ambiciosos y que pretenden explotar aquellas cualidades que han logrado mayor aceptación entre los aficionados. Y, por supuesto, aprovechar a tope la tecnología más avanzada en distintos campos. Como es lógico, veremos evolucionar los gráficos y el sonido, pero buena parte del esfuerzo está volcado en la mejora de la inteligencia artificial. Así pues, en este breve avance te decimos lo que se espera de cada uno de los juegos de acción bélica más prometedores. ¡Compartiremos juntos la espera!¡Nos vemos en las trincheras!

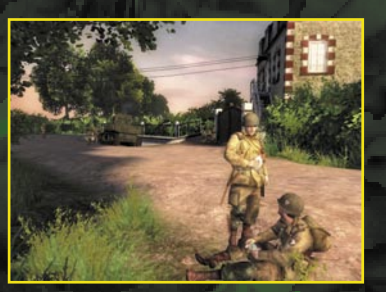


Brothers in Arms

El título de este juego no es una rara coincidencia ni un homenaje, pues se trata de una licencia oficial de la miniserie de HBO "Hermanos de Sangre". En él podremos revivir, con una intensidad enorme, las experiencias de combate de un escuadrón de paracaidistas, desde el día D hasta el final de la guerra. Su principal baza será la gestión de un grupo de hombres, en una mezcla de acción y táctica a partes iguales.

Infomanía

- **Conflicto:** 2ª Guerra Mundial
- **Escenarios:** Las misiones nos llevarán de Normandía a Berlín.
- **Dificultad:** Se esperan batallas muy duras.
- **Estilo:** Aventura y acción táctica.
- **Enfoque:** Individual.
- **Fecha de lanzamiento:** Octubre de 2004.











Ghost Recon 2

Este es otro de los juegos clásicos que parece que se va a apuntar a la moda de "hacer borrón y cuenta nueva". Con un motor gráfico de nueva generación, esta esperada continuación representará todo el realismo físico que requiere un simulador bélico y nos situará de nuevo en un conflicto ficticio, localizado en China. Sus creadores aseguran que habrá grandes cambios en el sistema de juego. Esperemos que no lo simplifiquen demasiado.

Infomanía

- **Conflicto:** 2ª Guerra Mundial.
- **Escenarios:** Misiones por toda Asia.
- **Dificultad:** Su cambio de estilo promete un juego más accesible.
- **Estilo:** Aventura y acción táctica.
- **Enfoque:** Individual.
- **Fecha de lanzamiento:** Noviembre 2004.

Y además...

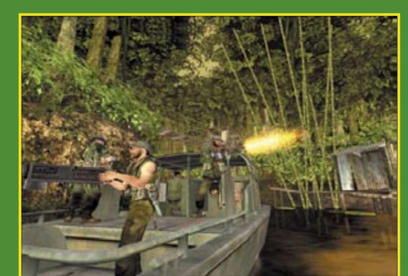
Airborne Troops

Sin fecha determinada. Basará su argumento en las aventuras de un paracaidista norteamericano en tierras francesas, en los días posteriores al día-D. Promete acción directa en tercera persona y calidad gráfica muy elevada.



Conflict: Vietnam

Para finales de 2004. Sigue la línea marcada por «Conflict: Desert Storm». Aparentemente es una vuelca de tuerca más a la serie «Conflict», cambiando el ambiente iraquí por el vietnamita, aunque igual nos sorprenden...

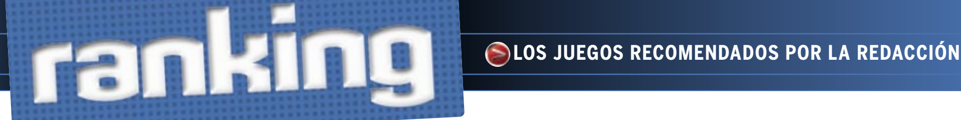


Men of Valor: The Vietnam War

Para finales de 2004. Nos sitúa en la guerra de Vietnam, cubriendo el asedio a Khe Sanh y la ofensiva Tet. La garantía de calidad la dan sus creadores, autores de «MoH. Allied Assault».







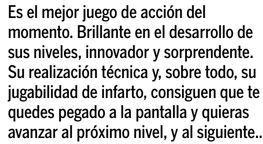
La Lista de Micromanía

¿Quieres saber cuáles son los juegos preferidos de la redacción? Micromanía recopila lo mejor del momento en esta guía para amantes de los videojuegos.

Los Recomendados

Lo hemos intentado todo, pero no podemos desengancharnos de «Far Cry». Lo malo es que también hay que sacar tiempo para darle a «True Crime», a «Thief» y, sobre todo, a «Ground Control 2». ¡Ay!, qué dura es la vida... ;-)

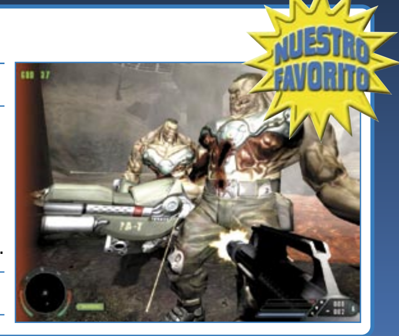
1. Far Cry


- Acción - Crytek/Ubisoft
- Ubisoft - 49,95 €

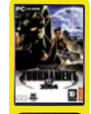
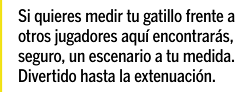
Es el mejor juego de acción del momento. Brillante en el desarrollo de sus niveles, innovador y sorprendente. Su realización técnica y, sobre todo, su jugabilidad de infarto, consiguen que te quedes pegado a la pantalla y quieras avanzar al próximo nivel, y al siguiente...

- Comentado en Micromanía 110
- Puntuación: 97



NUESTRO FAVORITO

2. Unreal Tournament 2004

- Acción - Epic Games/Atari
- Atari - 49,95 €

Si quieres medir tu gatillo frente a otros jugadores aquí encontrarás, seguro, un escenario a tu medida. Divertido hasta la extenuación.

- Comentado en Micromanía 112
- Puntuación: 94



3. Splinter Cell Pandora Tomorrow



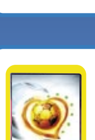
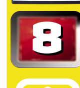


- Acción - Ubisoft
- Ubisoft - 49,95 €

Más ágil y audaz y mejor equipado que nunca, Sam Fisher regresa para ofrecernos la tensión hecha juego. Nunca el silencio fue tan divertido.

- Comentado en Micromanía 111
- Puntuación: 90

8. UEFA Euro 2004

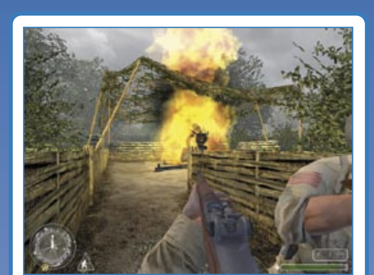

- Deportivo - EA Sports
- Electronic Arts - 47,95 €

Si no puedes resistir estar sólo como espectador quizá puedas hacer que nuestra selección gane la Eurocopa en «UEFA Euro 2004».

- Comentado en Micromanía 106
- Puntuación: 95



9. Call of Duty

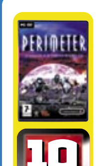
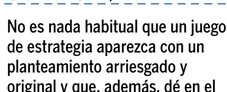



- Acción - Infiniti Ward/Activision
- Proein - 49,95 €

Es lo más cercano a la Segunda Guerra Mundial que puedes estar. Tanto, que escucharás las balas silbar a tu alrededor. Imprescindible.

- Comentado en Micromanía 106
- Puntuación: 95

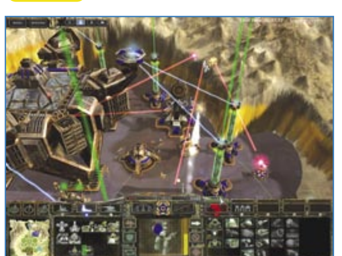
10. Perimeter

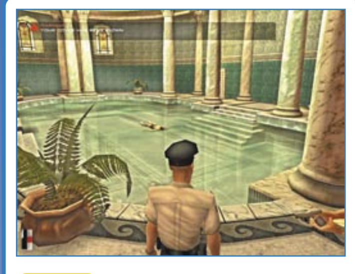
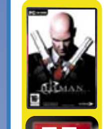

- Estrategia - Codemasters
- Proein - 49,95 €

No es nada habitual que un juego de estrategia aparezca con un planteamiento arriesgado y original y que, además, dé en el clavo de lleno.

- Comentado en Micromanía 113
- Puntuación: 88



11. Hitman: Contracts


- Acción - IO Interactive/Eidos
- Proein - 44,95 €

¿Eres capaz de hacer un trabajo tan sucio limpiamente? Entonces es que eres todo un profesional. Y, si no funciona... siempre puedes liarte a tiros.

- Comentado en Micromanía 113
- Puntuación: 87

La referencia



Aquí os presentamos los mejores juegos, aquellos que han marcado un antes y un después en su género. Son nuestra referencia a la hora de juzgar los títulos que van llegando a nuestra redacción. Y seguirán siéndolo mientras no llegue un sucesor que vuelva a conquistarnos.

NOTA: Estos son los mejores exponentes de los siete géneros puros (acción, estrategia, deportivo, velocidad, simulación, aventuras y rol). En la actualidad existen multitud de subgéneros, por los que algunas de las Referencias incluidas en la sección de reviews pueden variar, adecuándose al tipo de juego del que se esté realizando el comentario.

Estrategia — Empires

- Stainless Steel/Activision - Proein - 49,95 €

Rick Goodman pretendía hacer el juego de estrategia más amplio, diverso y jugable del género y, sin duda, lo consiguió.

- Comentado en MM 106 - Puntuación: 96



Acción — Far Cry

- Acción - Ubisoft - 49,95 €

La última palabra en el género de la acción. Ante las grandes promesas que nunca llegan, «Far Cry» se mantiene firme en la cumbre.

- Comentado en MM 110 - Puntuación: 97

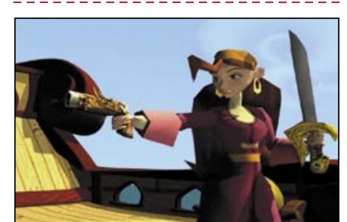


Aventuras — La Fuga de Monkey Island

- Acción - EA Games - 17,95 €

Lleva aquí mucho tiempo porque es inimitable. La aventura está dando grandes títulos, pero es muy difícil superar a «Monkey».

- Comentado en MM 70 - Puntuación: 89





Los más vendidos en ... España

Título	Género	Compañía
1. CS: Condition Zero (+16)	Acción	Vivendi Universal Games
2 Los Sims: Megaluxe (+7)	Estrategia	Electronic Arts
3. Far Cry (+16)	Acción	Ubisoft
4. Los Sims: Magia Potagia (+7)	Estrategia	Electronic Arts
5. Imperivm II (+12)	Estrategia	FX Interactive
6. Rayman 3 Codegame (+3)	Acción	Ubisoft
7. A.O. Empires Codegame (TP)	Estrategia	Ubisoft
8. Los Sims: Animales... (+7)	Estrategia	Electronic Arts
9. Battlefield Vietnam	Acción	Electronic Arts
10. Los Sims: Superstar (+7)	Estrategia	Electronic Arts

* Datos elaborados por GFK para ADESE correspondientes a Abril de 2004.

Los más vendidos en ... U.K.

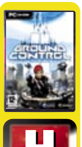
Título	Género	Compañía
1. Harry Potter: ...Azkaban (+3)	Aventura	Electronic Arts
2. True Crime: Streets of L.A. (+16)	Acción	Activision
3. Söldner: Secret Wars (+16)	Acción	Koch
4. Perimeter (+7)	Estrategia	Codemasters
5. Far Cry (+16)	Acción	Ubisoft
6. Singles Flirt Up Your Life (+16)	Estrategia	Ubisoft
7. Hitman: Contracts (+16)	Acción	Eidos
8. Silent Hunter II (+12)	Simulación	Focus Multimedia
9. Unreal Tournament 2004 (+16)	Acción	Atari
10. C&C Generals Deluxe (+12)	Estrategia	Electronic Arts

* Datos elaborados por Game/Guide/Complete EPOS Solutions correspondientes a Mayo de 2004.

Los más vendidos en ... U.S.A.

Título	Género	Compañía
1. City of Heroes	Estrategia	NCSoft
2. Far Cry (+16)	Estrategia	Ubisoft
3. RoN: Thrones & Patriots (+12)	Estrategia	Microsoft
4. Rise of Nations (+12)	Estrategia	Microsoft
5. Battlefield Vietnam (+16)	Estrategia	Electronic Arts
6. The Sims: Deluxe (+7)	Estrategia	Electronic Arts
7. Age of Mythology (+12)	Estrategia	Microsoft
8. Drop JC	Estrategia	Electronic Arts
9. Unreal Tournament 2004 (+16)	Estrategia	Atari
10. CS: Condition Zero (+16)	Estrategia	Vivendi Universal Games

* Datos elaborados por NPD correspondientes a Mayo de 2004.



4 N

Ground Control II: Operation Exodus

Estrategia · Massive /Sierra · Vivendi · 44,95 €

Impresiona tanto que quizá tengas que sacudir la cabeza y dejar de admirarlo para centrarte en tu próxima táctica.

Comentado en Micromanía 114
Puntuación: 96





5 N

Thief: Deadly Shadows

Acción · Ion Storm/Eidos · Proein · 44,95 €

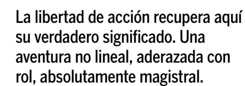
Aventura, acción, sigilo, originalidad y una ambientación tan absorbente que no volverás a mirar a tu sombra de la misma manera.

Comentado en Micromanía 114
Puntuación: 89



6

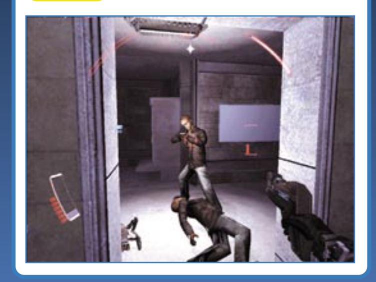
Deus Ex: Invisible War



Aventura/rol · Ion Storm/Eidos · Proein · 44,95 €

La libertad de acción recupera aquí su verdadero significado. Una aventura no lineal, aderazada con rol, absolutamente magistral.

Comentado en Micromanía 110
Puntuación: 89







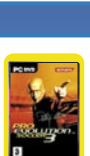
7

TOCA Race Driver 2

Velocidad · Codemasters · Codemasters · 49,99 €

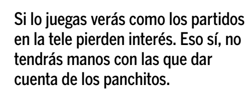
Sencillamente, nada recrea mejor las carreras. Además, posee una rica diversidad de competiciones y una impecable realización técnica.

Comentado en Micromanía 111
Puntuación: 90



12

Pro Evolution Soccer 3



Deportivo · KCET/Konami · Konami · 34,95

Si lo juegas verás como los partidos en la tele pierden interés. Eso sí, no tendrás manos con las que dar cuenta de los panchitos.

Comentado en Micromanía 107
Puntuación: 92







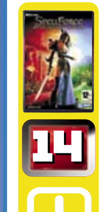
13 N

True Crime: City of L.A.

Acción · EA Games · Electronic Arst · 49,95 €

La ciudad de Los Angeles se rinde a tus pies. Vehículos, tiros y capos... Puedes hacer lo que quieras y como quieras, pero acaba con el crimen.

Comentado en Micromanía 114
Puntuación: 80



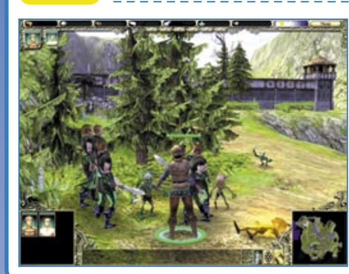
14

SpellForce The Order of Dawn

Estrat./Rol · Phenomic/Jowood · Nobilis · 34,90 €

¿Cuál es tu género favorito? Aquí enontrarás estrategia, rol y acción en tercera persona: una mezcla explosiva e irresistible.

Comentado en Micromanía 108
Puntuación: 90







15 =

SW Caballeros de la Antigua República

Rol · Bioware/LucasArts · Activision · Proein · 49,95 €

Puro rol, puro Star Wars. En ningún juego como en éste te sentirás tan dentro del famoso universo. El mejor de su género, por el momento.

Comentado en Micromanía 108
Puntuación: 94

Rol

Caballeros de la Antigua República

Acción · EA Games · 49,95 €

Resulta paradógico calificar este juego de realista cuando se trata de ciencia-ficción pura, pero si juegas con él nos entenderás, seguro.

Comentado en MM 108 · Puntuación: 94



Velocidad

TOCA Race Driver 2

Acción · EA Games · 49,99 €

La verdad es que el género de la velocidad no es muy prolífico en PC, pero aunque hubiera mil más, «TOCA Race Driver 2» nos seguiría encantando.

Comentado en MM 112 · Puntuación: 90



Simulación

IL-2 Sturmovik: Forgotten Battles

Acción · EA Games · 44,95 €

Sólo hay una forma de sentirte más dentro del combate aéreo y es subiéndote a un caza. Nosotros no tenemos el privilegio..., ¿y tú?

Comentado en MM 100 · Puntuación: 94



Deportivos

Pro Evolution Soccer 3

Acción · EA Games · 34,95 €

Los goles siempre saben a gloria, pero si se lo has marcado a un amigo y rival, después de retarte en «Pro Evo Soccer 3», saben mucho mejor.

Comentado en MM 107 · Puntuación: 92



Selección del lector

La lista donde puedes ver los mejores de cada género y los clásicos de todos los tiempos, elaborada con la valoración que realmente nos importa, la de todos vosotros.

Estrategia

Por el momento «Empires» sigue en el primer lugar, pero la lista acoge la llegada de dos nuevas entradas: las de «Afrika Korps» y en el tercer lugar «Perimeter».



1 (=) **Empires: Los Albores de la Era Moderna**
- 35% de las votaciones
- Comentado en Micromanía 106
- Puntuación: 96
- Stainless Steel





2 (↑) **Commandos 3: Destination Berlin**
- 22% de las votaciones
- Comentado en Micromanía 105
- Puntuación: 94
- Pyro Studios



3 (N) **Perimeter**
- 20% de las votaciones
- Comentado en Micromanía 113
- Puntuación: 88
- K-D Lab

4 (↑) **Warcraft III Reino del Caos**
- 12% de las votaciones
- Comentado en Micromanía 90
- Puntuación: 92
- Blizzard

5 (N) **Africa Korps vs Desert Rats**
- 11% de las votaciones
- Comentado en Micromanía 109
- Puntuación: 84
- Digital Reality

Acción

Por ahora no existe ningún candidato que amenace la posición de la que disfruta durante un mes más «Far Cry». El que le quite el puesto ha de ser un juegazo.



1 (=) **Far Cry**
- 39% de las votaciones
- Comentado en Micromanía 110
- Puntuación: 97
- Crytek/Ubisoft



2 (↑) **Unreal Tournament 2004**
- 27% de las votaciones
- Comentado en Micromanía 112
- Puntuación: 94
- Epic Games



3 (↓) **Call of Duty**
- 18% de las votaciones
- Comentado en Micromanía 106
- Puntuación: 95
- Ininity Ward

4 (N) **Splinter Cell Pandora Tomorrow**
- 11% de las votaciones
- Comentado en Micromanía 111
- Puntuación: 90
- Ubisoft

5 (N) **Amed & Dangerous**
- 5% de las votaciones
- Comentado en Micromanía 109
- Puntuación: 86
- Planet Moon/LucasArts

Aventuras

Si el primer «Syberia» ha pasado a formar parte de los clásicos de todos los tiempos, su segunda entrega va por el mismo camino. Es la aventura del momento.



1 (=) **Syberia II**
- 36% de las votaciones
- Comentado en Micromanía 111
- Puntuación: 90
- Microïds



2 (↑) **Broken Sword. El Sueño del Dragón**
- 32% de las votaciones
- Comentado en Micromanía 107
- Puntuación: 90
- Revolution



3 (=) **Deus EX 2. Invisible War**
- 18% de las votaciones
- Comentado en Micromanía 110
- Puntuación: 89
- Ion Storm

4 (↓) **Midnight Nowhere**
- 8% de las votaciones
- Comentado en Micromanía 110
- Puntuación: 88
- Saturn+

5 (↓) **URU: Ages Beyond Myst**
- 6% de las votaciones
- Comentado en Micromanía 106
- Puntuación: 87
- Ubisoft

Rol

Desde su aparición, «Caballeros» tardó bastante tiempo en llegar a nuestra lista. Pero ahora lleva ya unos cuantos meses que no se baja de la cumbre.



1 (=) **SW: Caballeros de la Antigua República**
- 28% de las votaciones
- Comentado en Micromanía 108
- Puntuación: 94
- LucasArts



2 (↑) **Neverwinter Nights**
- 25% de las votaciones
- Comentado en Micromanía 91
- Puntuación: 92
- Bioware



3 (↓) **El Templo del Mal Elemental**
- 22% de las votaciones
- Comentado en Micromanía 107
- Puntuación: 90
- Troika Games

4 (=) **Dungeon Siege**
- 14% de las votaciones
- Comentado en Micromanía 89
- Puntuación: 85
- Gas Powered Games

5 (=) **The Elder Scroll III: Morrowind**
- 11% de las votaciones
- Comentado en Micromanía 89
- Puntuación: 82
- Ubisoft

Velocidad

Este mes asistimos a un gran acontecimiento. Parece que la fiebre del tuning baja unas décimas y «Underground» cede un puesto para dar paso a «TOCA Race Driver 2».



1 (↑) **TOCA Race Driver 2**
- 34% de las votaciones
- Comentado en Micromanía 111
- Puntuación: 90
- Codemasters



2 (↓) **Need For Speed: Underground**
- 33% de las votaciones
- Comentado en Micromanía 104
- Puntuación: 80
- EA Black Box



3 (N) **Midnight Club II**
- 15% de las votaciones
- Comentado en Micromanía 104
- Puntuación: 80
- Rockstar Games

4 (N) **MotoGP 2**
- 11% de las votaciones
- Comentado en Micromanía 102
- Puntuación: 93
- Climax

5 (=) **Colin McRae Rally 04**
- 7% de las votaciones
- Comentado en Micromanía 110
- Puntuación: 87
- Codemasters



Simulación

Hace sólo un par de meses «Forgotten Battles» parecía eternamente asentado en el primer puesto, pero ahora también «X-Plane» logra adelantarle.



1 Lock On: Air Combat Simulations
- 35% de las votaciones
- Comentado en Micromanía 108
- Puntuación: 90
- Eagle Dynamics





2 X-Plane Flight Simulator V. 7
- 23% de las votaciones
- Comentado en Micromanía 112
- Puntuación: 78
- Laminar Research



3 IL-2 Sturmovik Forgotten Battles
- 18% de las votaciones
- Comentado en Micromanía 100
- Puntuación: 94
- 1C/Maddox Games

4 Combat Flight Simulator 3
- 14% de las votaciones
- Comentado en Micromanía 95
- Puntuación: 82
- PC
- Microsoft

5 Flight Simulator 2004
- 10% de las votaciones
- Comentado en Micromanía 103
- Puntuación: 85
- Microsoft

Deportivos

Mientras se ha disputado la Eurocopa, hace su aparición «UEFA Euro 2004», pero algo tímida aún. Mientras tanto «Pro Evolution Soccer 3» sigue siendo el favorito.



1 Pro Evolution Soccer 3
- 40% de las votaciones
- Comentado en Micromanía 107
- Puntuación: 92
- Konami



2 UEFA Euro 2004
- 30% de las votaciones
- Comentado en Micromanía 113
- Puntuación: 84
- EA Sports



3 FIFA 2004
- 20% de las votaciones
- Comentado en Micromanía 106
- Puntuación: 90
- EA Sports

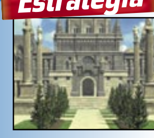
4 Championship Manager 4
- 5% de las votaciones
- Comentado en Micromanía 100
- Puntuación: 80
- Sigames

5 Total Club Manager 2004
- 4% de las votaciones
- Comentado en Micromanía 107
- Puntuación: 93
- EA Sports

Clásicos de todos los tiempos

En este apartado recogemos vuestros votos por los mejores juegos de todos los tiempos, aquellos títulos que pueden recibir el apelativo de clásico. Recibir este distintivo es un honor que sólo consiguen los elegidos. De vosotros depende.

Estrategia



1 Civilization III — 44% de las votaciones
- Comentado en MM 87
- Puntuación: 90
- Firaxis

2 Commandos — 33% de las votaciones
- Comentado en MM 42
- Puntuación: 92
- Pyro Studios

3 Age of Empires — 23% de las votaciones
- Comentado en MM 37
- Puntuación: 91
- Ensemble Studios

Acción



1 MoH Allied Assault — 39% de las votaciones
- Comentado en MM 85
- Puntuación: 98
- 2015/EA

2 Max Payne — 26% de las votaciones
- Comentado en MM 80
- Puntuación: 86
- Remedy

3 Half-Life — 25% de las votaciones
- Comentado en MM 61
- Puntuación: 91
- Valve

Aventuras

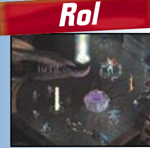


1 Leisure Larry VII — 64% de las votaciones
- Comentado en MM 27
- Puntuación: 80
- Sierra

2 Gabriel Knight III — 26% de las votaciones
- Comentado en MM 60
- Puntuación: 86
- Sierra

3 Syberia — 10% de las votaciones
- Comentado en MM 92
- Puntuación: 85
- Microïds

Rol



1 Baldur's Gate II — 48% de las votaciones
- Comentado en MM 50
- Puntuación: 91
- Bioware

2 Diablo II — 28% de las votaciones
- Comentado en MM 67
- Puntuación: 85
- Blizzard

3 Neverwinter N. — 24% de las votaciones
- Comentado en MM 80
- Puntuación: 91
- Bioware

Velocidad

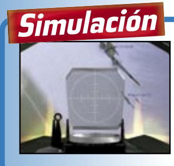


1 Grand Prix 4 — 50% de las votaciones
- Comentado en MM 87
- Puntuación: 90
- Firaxis

2 Need For Speed — 32% de las votaciones
- Comentado en MM 2
- Puntuación: 88
- EA Games

3 Colin McRae R. 2 — 18% de las votaciones
- Comentado en MM 66
- Puntuación: 94
- Codemasters

Simulación



1 IL-2 Sturmovik — 40% de las votaciones
- Comentado en MM 83
- Puntuación: 90
- 1C/Maddox Games

2 Flight Sim. 2002 — 35% de las votaciones
- Comentado en MM 83
- Puntuación: 88
- Microsoft

3 Silent Hunter II — 25% de las votaciones
- Comentado en MM 84
- Puntuación: 92
- SSI

Deportivos



1 Virtua Tennis — 50% de las votaciones
- Comentado en MM 88
- Puntuación: 92
- Sega

2 PC Fútbol 2001 — 41% de las votaciones
- Comentado en MM 66
- Puntuación: 86
- Dinamic

3 FIFA 2002 — 9% de las votaciones
- Comentado en MM 80
- Puntuación: 71
- EA Sports

Dispones de 5 votos cada vez que participas y debes repartirlos entre un máximo de tres juegos y un mínimo de 1. Tanto las listas por géneros como los clásicos de todos los tiempos están abiertas a cualquier juego que se quiera votar.

Vota por tus juegos favoritos

Micromanía

Elige los mejores de cada género y los clásicos de todos los tiempos. ¡¡Entrarás en el sorteo de 10 camisetas!!

Votar es muy sencillo. Lo único que hay que hacer es enviar tus votos en un e-mail a favoritos@micromania.es o en una carta a la Redacción de Micromanía. Nuestra dirección es C/Los Vascos,17, 28040 Madrid.



El príncipe de los ladrones

Thief Deadly Shadows

¿Te atreves a entrar en casas ajenas y robar todos sus tesoros? ¿Y sin la ayuda de la alta tecnología, solo con unos cuantos cachivaches medievales y, eso sí, toda tu imaginación? Pues no te lo pienses más, que de los cobardes nunca se ha escrito nada...

La nueva aventura de Garrett se divide en dos clases de misiones, las nocturnas y las diurnas. En las últimas el guión de la aventura se va desarrollando poco a poco y son ideales para hacer acopio de objetos que vender. Además, casi todas se resuelven siguiendo el mapa para ir de un sitio a otro. Por eso, su descripción se reduce al mínimo y tan solo las hemos señalado brevemente.

El resto de misiones, que componen el meollo del juego, son de infiltración. Merecen una explicación más detallada y suelen consistir en robar un objeto importante o en obtener nueva información. Ya que los mapas son, en la práctica, laberintos y hay varios objetivos que cumplir, hemos incidido más en ellas.

Omitimos también la obtención de mercancías preciosas, un objetivo genérico en todas las misiones de infiltración, ya que su cantidad depende de la dificultad escogida. Además, tan solo hay que recoger lo que te vayas encontrando por el camino (en los baúles, sobre algunas estanterías, etc...)

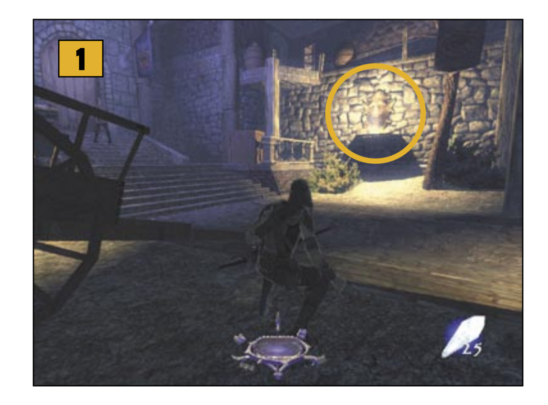
Tampoco hemos incluido las misiones secundarias, a menos que sean obligatorias, ni la forma de superar cada enemigo individual, pues con seguir los consejos generales de la página siguiente no te costará demasiado encargarte de ellos.

Comenzamos partiendo de la segunda misión, puesto que la "Misión 1: Pagado en la posada. La Posada Azul de Heron", consiste en un tutorial que deberás seguir para familiarizarte con el peculiar sistema de control de «Thief: Deadly Shadows».

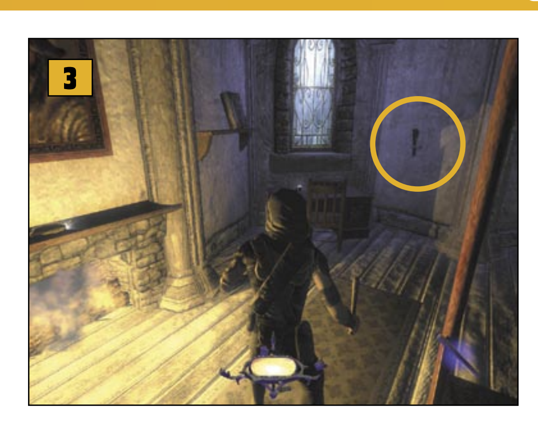
Y nada más. Tan solo ten presente que existe más de una forma de cumplir los objetivos. Explora sin temor y te llevarás más de una grata sorpresa.

Objetivos

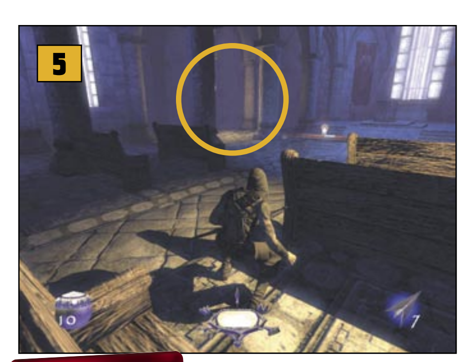
Misión 1: Tutorial
Escenario:
La Posada Azul de Heron
Objetivo:
Robarle la bolsa a Lord Julian

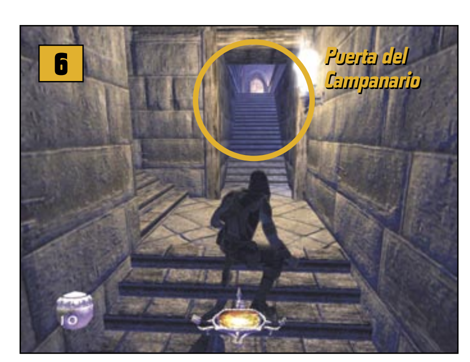

1


2


3




5

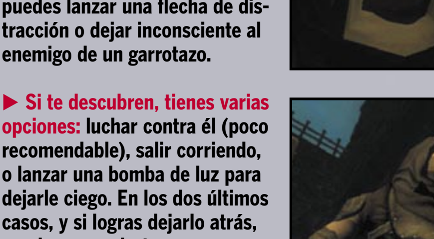


CONSEJOS GENERALES



▶ **A la hora de enfrentarte a los enemigos lo más aconsejable es dejarlos atrás con cuidado, para no tener que esconder su cuerpo o limpiar las manchas de sangre. Estudia sus pasos, porque generalmente siguen un patrón fijo y cuando te den la espalda aprovecha para ir de una sombra a otra.**

▶ **Si no hay sombra suficiente, usa flechas de agua para apagar determinadas antorchas y velas allá donde puedas necesitar que la zona se quede en penumbra . Si no hay otro remedio, también puedes lanzar una flecha de distracción o dejar inconsciente al enemigo de un garrotazo.**



▶ **Si te descubren, tienes varias opciones: luchar contra él (poco recomendable), salir corriendo, o lanzar una bomba de luz para dejarle ciego. En los dos últimos casos, y si logras dejarlo atrás, puedes esconderte en una zona de sombras. El guardia te buscará y, al no encontrarte, al final se dará por vencido.**

Objetivos

Misión 2: El Final de la Dinastía

Escenario: El Castillo
Requisito: Haber completado todo el tutorial anterior.
Objetos especiales: Mortimer el Loco; Timón Dorado; Medallón de Rutherford.
Objetivo: Infiltrarse en el Castillo de Rutherford para robar el Ópalo Dinástico.

Han estado a punto de pillarte, pero al final te las has ingeniado para sustraer de la posada la bolsa que guardaba Lord Julian, aunque sin demasiado apego, todo hay que decirlo. Ahora te enfrentas a un reto un poco más complicado: robar el Ópalo Dinástico, la valiosa joya familiar guardada en la cámara acorazada del Castillo de Rutherford.

1 *Dispara a la cabeza del león* con una flecha de agua y sube por las escaleras hasta la puerta que se habrá abierto. Baja por el pasillo abierto frente a ti y justo antes de entrar en los barracones lee la nota del estante.

2 *Sigue el mapa* para subir por la escalera central y cruzar la primera puerta a la derecha, que conduce a los aposentos interiores. Con sus indicaciones no te resultará difícil llegar hasta la cámara de Lord Ember.

3 *Una vez dentro* echa un vistazo al libro que encontrarás encima de la mesa y activa el mecanismo que tiene forma de antorcha para abrir el rastrillo que protege la caja fuerte. Antes de marcharte, tendrás que robarle a Lord Ember la llave que lleva colgada en su cinturón.

4 *Baja a la primera* planta y vuelve a utilizar el mapa para llegar hasta la entrada del sótano en el ala Oeste, lugar donde un guardia está vigilando. Abajo, encontrarás la caja fuerte con el rastrillo abierto. Ábrela con la llave, desvalija su interior y sal rápidamente del edificio.

Objetivos

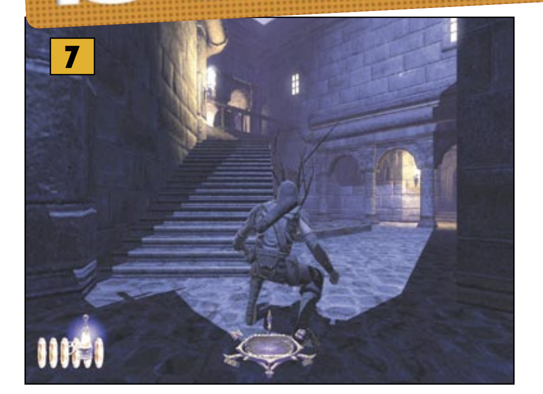
Misión 3: Víspera de St. Edgar

Escenario: Alrededores de la Catedral y la factoría,
Requisito: recibir el encargo de Artemus. Accesible durante el primer o el segundo día.
Objetos especiales: Códice de Advertencias, situado en el ala Oeste de la Catedral; Efigie de St. Edgar, situada en los aposentos de la Catedral; y la Joya del Gato, en la sala de Greiduś, también en la Catedral.
Objetivo: hacerte con el Cáliz de St. Edgar.

En el desafío que te dispones a encarar vas a tener que entrar en terreno sagrado y no precisamente para rezar el rosario... La Catedral de St. Edgar es un rico templo repleto de tesoros, por lo que es de especial interés para un amigo tan fiel a los objetos ajenos como tú... Además, hay un objeto en particular que eclipsa cualquier otra ambición que tengas: es el Cáliz que utilizaba el mismísimo San Edgar. ¿Tan irreverente eres que no tienes miedo de la ira divina...?

5 *Entra en el edificio* por la puerta principal y ve a la capilla (las dos puertas de enfrente). Escucha la conversación y lee la nota del altar. Ve a la puerta de la izquierda, gira en esa misma dirección y sube al "andamiaje". Ve por la puerta de reja y sigue recto por las escaleras.

6 *Entra por la puerta del campanario* y tira de la cuerda para hacer sonar las campanas. Deshaz el camino andado para llegar de nuevo a la capilla principal. Espera a que se acerque el sumo sacerdote alertado por el ruido y dirígete a la puerta que se encuentra en el lado contrario.







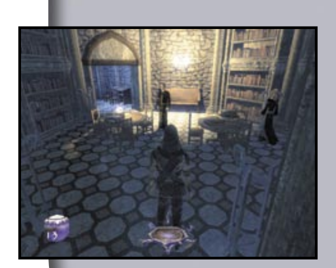




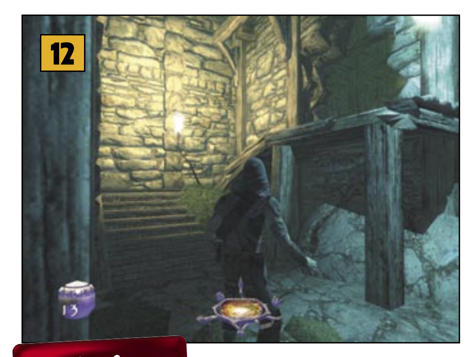
LOS CUATRO PRIMEROS DÍAS



▶ **Sigue el mapa hasta el callejón con una mano roja y entra por la puerta. Vuelve y continúa por el callejón junto al edificio donde empezaste, hasta pasar a otra zona. Sigue el mapa para llegar a otro callejón con una mano roja. Por último, reúnete con los guardianes en el punto convenido. Elige la misión.**



▶ **Ve al punto para entregar los objetos robados. En la biblioteca, lee los libros. Ve a la planta baja. Allí hallarás a Artemus e Isilde. Habla con ellos y luego, ve a los muelles a cumplir las misiones. La entrada a la ciudadela subterránea aparece en el mapa, como el barco y la carta de la sacerdotisa pagana.**





Objetivos

Misión 4: Ritos paganos

Escenario: La Fortaleza Pagana.
Requisito: Recibir el encargo de Artemus. Accesible durante el primer o el segundo día.
Objetos especiales: Icono del Martillo, que está en la factoría abandonada, en un nicho del muro central; Peine de la muchacha, cerca del libro al lado de los bailarines, oculto entre las vigas; Escarabajo de Oro, en la parte inferior de las escaleras del sótano, detrás de los sacos.
Objetivo: hacerte con la pata de Jacknall después de haber realizado el ritual de la Raíz.

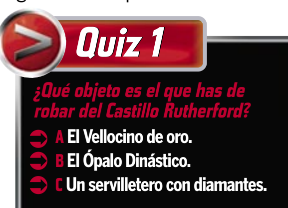
En tu encuentro con Artemus has recibido el encargo de infiltrarte en la Fortaleza Pagana. Las ceremonias que allí se celebran son un secreto celosamente guardado por los adeptos de una oscura secta. Prepárate para lo inesperado y no permitas que nadie advierta tu presencia.

7 *Casi al instante te encontrarás* con unas escaleras que te llevarán directamente a los aposentos del sumo sacerdote. Coge su símbolo bendito y lee la nota que hay sobre la mesa. Vuelve a la sala del andamiaje y entra en la zona de la maquinaria.

8 *Gira a la derecha,* luego a la izquierda y entra en la puerta del relicario. Sube las escaleras, pasa a la sala y coge la rueda dentada sin marcar del área de almacenamiento.

9 *Al salir del relicario* gira a la derecha dos veces. Usa la máquina que verás para marcar la rueda dentada.
Ya en la sala del relicario, pon primero el símbolo bendito en su lugar y luego la rueda dentada. Coge el cáliz y escapa.

10 *Sigue el mapa hasta* un túnel sin salida de la parte superior. Hay un mapa del santuario pagano. Ve allí por el otro túnel.



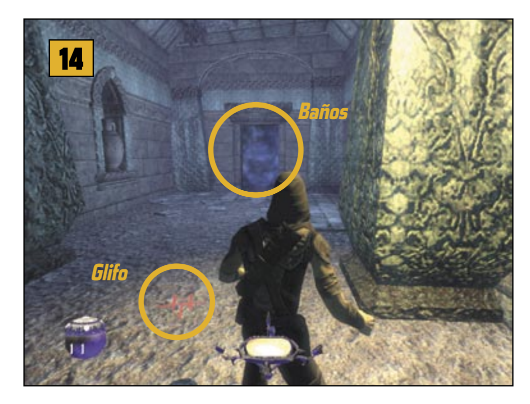
Quiz 1

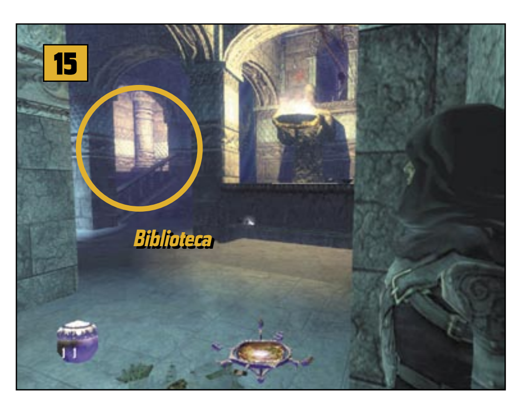
¿Qué objeto es el que has de robar del Castillo Rutherford?
- A El Vellocino de oro.
- B El Ópalo Dinástico.
- C Un servilletero con diamantes.

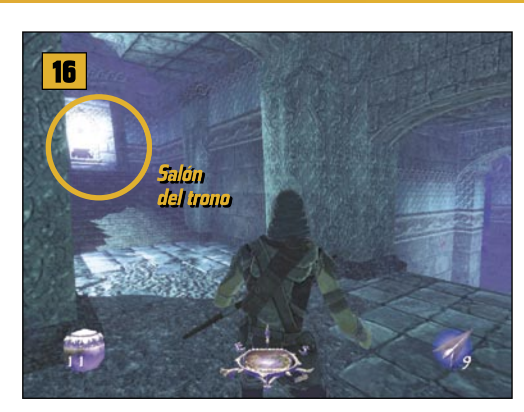
11 *Lee la nota del principio* para averiguar que hace falta realizar un ritual a fin de conseguir el objeto que estás buscando. Sigue el nuevo mapa hasta llegar a los aposentos del chamán.

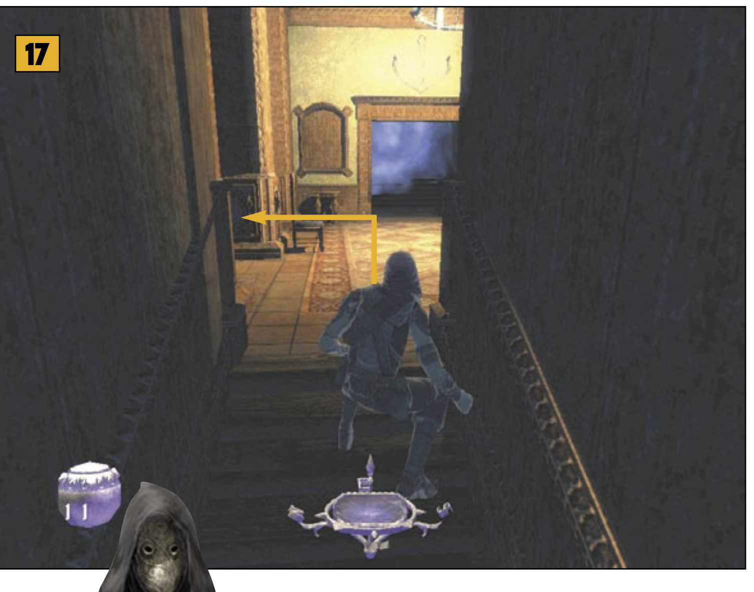
12 *Sube al primer piso* y llegarás a una habitación con un libro. En él descubrirás los componentes necesarios para realizar el ritual y conseguir así el preciado objeto. Dirígete entonces a la cueva de las raíces.

13 *Encontrarás una gran raíz* de árbol con un altar de tres símbolos. Dispara al primero una flecha de agua y al segundo una de musgo. Acaba con el guardia que vigila la entrada, pon su cuerpo en el tercer símbolo, y dispárale una flecha normal. Coge la pata del árbol y sal.











Eres un ladrón, no un luchador. No te empeñes en pelear porque no es lo tuyo. Es mejor huir si un guardia o un aldeano te pilla con las manos en la masa. Trágate tu orgullo y sobrevive

Objetivos

Misión 5:
Ciudadela subterránea

Escenario: Alrededores y corazón de la Ciudadela.
Requisito: Visitar la biblioteca de los Guardianes.
Objetos especiales: Cuerno de Batalla Pagano, en el criadero de Kurshok, en la Ciudadela Exterior; Botín de Cristal, en el Teatro Pagano de la Ciudadela Exterior; Botín del Tapiz, vestíbulo superior de la Ciudadela Central.
Objetivo: Robar la llave Glifo.

Buscando pistas sobre la Edad Oscura, descubres un libro que te invita a hallar la entrada de la Ciudadela Subterránea. Incluso en un lugar tan lúgubre pueden hallarse tesoros de antiguos reyes ocultos por mucho tiempo...

14 ***Si conseguiste el mapa*** que representa este lugar (lo tiene un prisionero en un callejón cercano a la iglesia de San Edgar), úsalo para llegar a la casa de baños. Si no, tal y como empieces sigue los glifos marcados en el suelo hasta que te topes con la entrada hacia los baños.

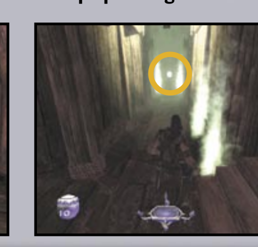
15 ***Cuando llegues a la casa*** de baños ve por la puerta que está en la esquina Sureste. Rodea la estatua y sube las escaleras hasta llegar a una biblioteca. En una habitación adyacente encontrarás la llave Glifo que andas buscando. Lee también el libro que hay junto a ella.

16 ***Si has adquirido la misión*** secundaria de robar la corona, vuelve a la entrada de la sala con la estatua y sigue por el camino de la izquierda hasta llegar al salón del trono. En ese lugar podrás encontrar la corona.
A continuación consulta el cuadro "El Barco Misterioso", a la derecha de estas líneas.

EL BARCO MISTERIOSO

▶ Entra por la segunda puerta a la derecha, sigue recto y en la intersección continúa por la izquierda hasta llegar a la última puerta. Cuando llegues de nuevo al pasillo, gira a la derecha, baja por las escaleras y, en el nuevo pasillo, coge la primera puerta a la derecha.

▶ Baja por la rampa hasta llegar a la bodega. Una vez abajo, sal de la habitación y pasa por la última puerta del pasillo. Gira dos veces a la derecha. Encontrarás la carta que necesitas para cumplir los objetivos. Sal del barco y utiliza el mapa para llegar al bote.



Objetivos

Misión 6: La casa de la viuda de Moira

Escenario: La Mansión.
Requisito: completar los objetivos en el muelle y el barco.
Objetos especiales: Botín Telescopio, que está en la planta baja; Botín Especial del Espejo, que puede encontrarse en un escritorio de la esquina noreste del piso superior. Moneda, situada en la biblioteca del primer piso, en la esquina Suroeste de la Mansión.
Objetivo: localizar y robar el Libro de los Reproches.

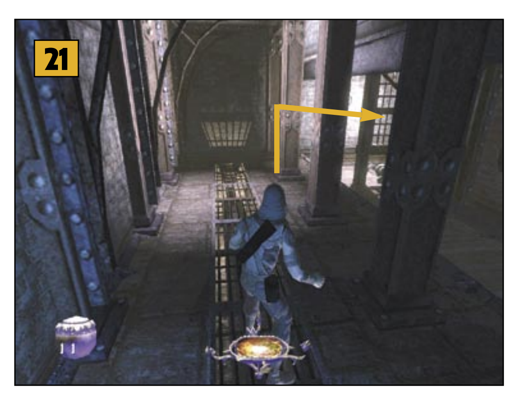
El Manifiesto que acabas de encontrar en el barco misterioso no es otra cosa que la pista que te va a conducir directamente a un nuevo tesoro: la clave para desvelar el misterio que envuelve a Los Guardianes. Para dar con esta clave vas a tener que escudriñar muy bien cada rincón oculto de la Mansión Moira. Además, también encontrarás diversos objetos valiosos que conformarán el botín que todo ladrón desea obtener tras un arduo día "de duro trabajo" como el tuyo.

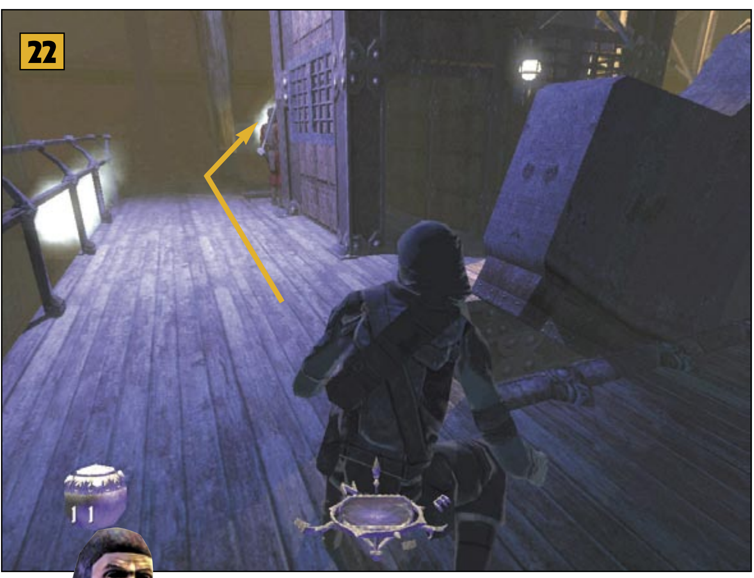
17 ***El principio no tiene pérdida.*** Ve por el camino que verás, hasta llegar a las puertas principales de la mansión. Dentro, sigue por la puerta izquierda, ve por la única salida, que lleva a una escalera, y sube a lo más alto.

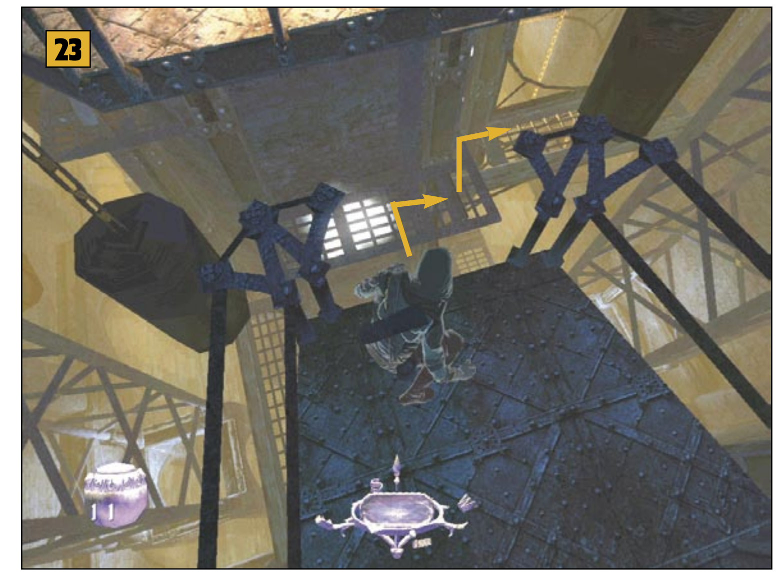
18 ***Sigue el pasillo que*** lleva a la entrada de la otra zona. Allí, avanza un poco y entra por las puertas dobles que hay a mano izquierda. Lee el libro que verás en esa habitación y escucha el gramófono junto a la chimenea.





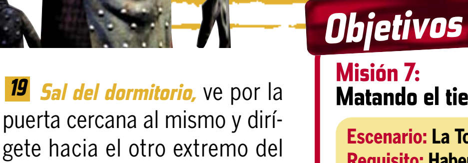


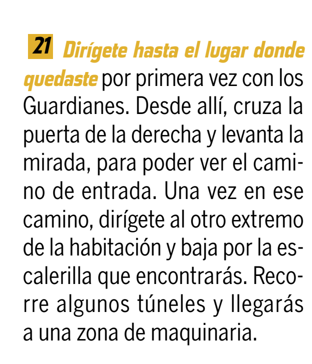






Tu principal objetivo siempre será robar determinados objetos, pero la información también se paga muy bien...





19 *Sal del dormitorio,* ve por la puerta cercana al mismo y dirígete hacia el otro extremo del balcón. Una vez allí, baja las escaleras, camina con cautela a través del pasillo, donde se encuentra el estudio y entra en él (lo identificarás por sus puertas dobles). Mira debajo del escritorio y activa un interruptor.

20 *Vuelve a los pies* de la escalera y sigue por la puerta al otro lado del salón. Te toparás casi de inmediato con una puerta de cristal. Detrás de una estantería de esa habitación encontrarás la puerta secreta que has logrado abrir al activar el interruptor. Coge el ascensor y en la siguiente habitación encontrarás el Libro que andabas buscando.

Objetivos

Misión 7:
Matando el tiempo

Escenario: **La Torre del Reloj.**
Requisito: **Haber comprado unos guantes de escalar. Tener la pista para ir a la Torre del Reloj en la investigación de la Biblioteca.**
Objetos especiales: **Botín de Debole (el vino), El Diamante y la Estatua de Oro.**
Objetivo: **Llegar al sótano de la torre y sabotear el mecanismo del reloj.**

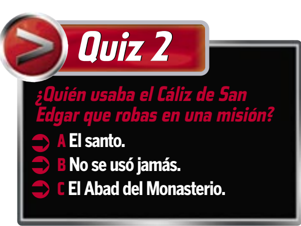
Tu misión no va admitir ninguna clase de titubeos cuando te encuentres en medio de la cuerda floja. Vas a tener que descender a las entrañas de la Torre del Reloj. Y mucho cuidado con dar un paso en falso. Tardarás un poco a no ser que te precipites, en cuyo caso llegarás casi al instante... y será lo último que hagas.

21 *Dirígete hasta el lugar donde quedaste* por primera vez con los Guardianes. Desde allí, cruza la puerta de la derecha y levanta la mirada, para poder ver el camino de entrada. Una vez en ese camino, dirígete al otro extremo de la habitación y baja por la escalerilla que encontrarás. Recorre algunos túneles y llegarás a una zona de maquinaria.

22 *Dirígete hacia el otro extremo* de la zona y baja por una nueva escalerilla. Utiliza una más que podrás ver situada a tu izquierda. Entra por las únicas puertas dobles que podrás ver y baja las escaleras. Rodea la sala hasta llegar a un ascensor. La única puerta que encuentres te conducirá hasta una enorme estancia repleta de plataformas.

23 *Salta a la plataforma de abajo,* luego a la de la derecha y utiliza los guantes de escalada para descender, con mucho cuidado, hasta el suelo. Casi en ese mismo instante, podrás ver una puerta que parece medio escondida. En la siguiente zona, dirígete por la puerta de la derecha, sigue recto por el único camino que encuentres para llegar a una escalerilla. Baja por ella.

24 *Sigue por la entrada* que podrás ver bastante cercana a la escalerilla por la que acabas de bajar. No te despistes ni un solo segundo y te toparás en seguida con un ascensor que permanece oculto justo detrás de una puerta. Súbete a él y una vez abajo prosigue tu camino en línea recta, al principio, enfilando un pequeño pasillo y más tarde girando en un recodo.

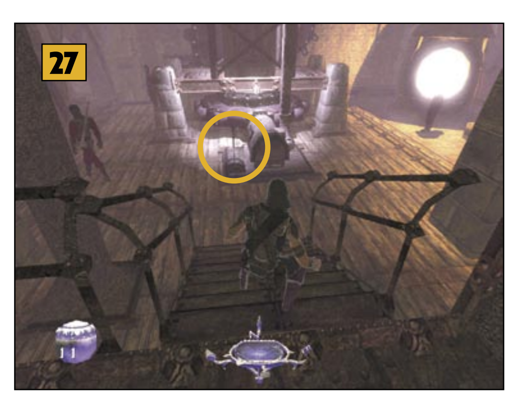


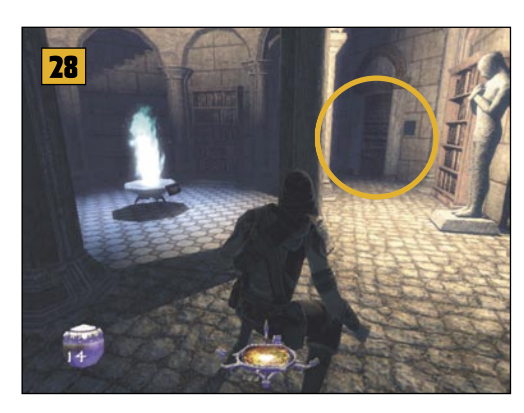
Quiz 2

¿Quién usaba el Cáliz de San Edgar que robas en una misión?
- A **El santo.**
- B **No se usó jamás.**
- C **El Abad del Monasterio.**

25 *Llegarás rápidamente* a una sala con un escritorio a un lado. Coge la nota que hay al lado de dicho escritorio, léela y a continuación sigue tu camino por la izquierda. Si has seguido estos pasos, llegarás a otro ascensor, con el que podrás seguir bajando algunos pisos más.
Una vez abajo, sigue recto y entra por la puerta que encontrarás casi delante de ti.



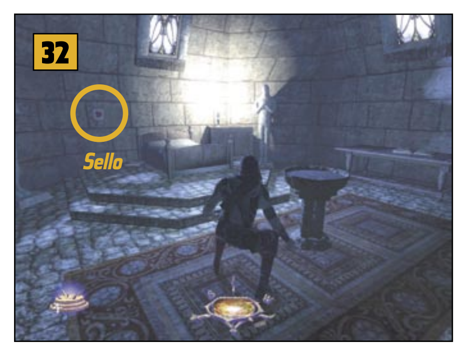












LOS CINCO ÚLTIMOS DÍAS

▶ **Cuando vuelvas de la mansión, ve a la biblioteca prohibida. Tu siguiente objetivo está en la torre del reloj. Compra los guantes de escalada en el muelle. Al terminar, vuelve a por más objetivos. El último se consigue subiendo a una ventana sobre la entrada de la biblioteca y llegando a la casa de Orland.**



▶ **Usa el mapa para visitar a Drept en su pub (por la ventana trasera). Luego ve al orfanato y después sigue al fantasma. Más tarde, ve a la guarida de la bruja en el canal. Roba a continuación, en el parque, el amuleto que te piden. Ve al museo por un pequeño túnel a la izquierda. Allí verás una rejilla...**



Objetivos

Misión 8: Hermandad... y traición

Escenario: Guarida de los Guardianes.
Requisito: ver la escena que te pide entrar en la oficina de Orland y usar un túnel secreto para ir a la Guarida de los Guardianes.

Objetos especiales: dos libros sagrados, en la Sala del Escribano sobre el podio, y en la Biblioteca del Anciano, en una mesa del Sur. También, una balanza.
Objetivo: investigar el asesinato.

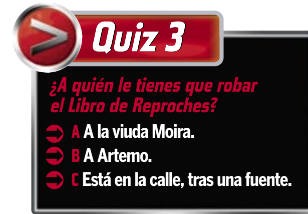
Aquí se reúnen los Guardianes para su concilio. Desde la sombra descubrirás el trasfondo de una traición. Se ha cometido un asesinato, pero parece que alguien está dispuesto a ayudarte a descubrir la verdad.

26 *Llegarás a una sala con una máquina de vapor.* Déjala por el momento y ve por la otra puerta. Cruza el pequeño pasillo y atraviesa la entrada del otro extremo. En esta habitación encontrarás un distribuidor de carbón. Apágalo con la palanca, vuelve a la sala de la máquina de vapor para apagarla también.

27 *Sal de la habitación* y recorre la pasarela hasta que encuentres unas escaleras que descienden. Casi a sus pies te darás de bruces con el mecanismo que detiene el reloj. Eso sí, ten muy claro que tendrás que haber cumplido todos los objetivos anteriores para poder activarlo.

28 *Introdúcete por la rejilla* cercana al lugar en donde comienzas y, cuando te encuentres fuera, sigue tu camino por la puerta del fondo a la derecha. Desciende por las escaleras hasta llegar a la sala del concilio.

29 *Ve por la puerta de la izquierda* y a continuación por el túnel, también a la izquierda. Sigue recto hasta que llegues a unas escaleras. Una vez arriba, continúa por la puerta que queda a tus espaldas y entra por la primera puerta a la derecha.



30 *Entra sin dilación en los aposentos de Artemus,* lee el libro que verás encima de la mesa y recoge el anillo que se encuentra en el baúl. Sal a la habitación anterior y sube las escaleras hasta la siguiente planta.

31 *Ve por la izquierda* y en una especie de balcón busca un pequeño hueco en la pared para poner el anillo que has cogido. Sube por la escalera y entra en la puerta de la izquierda.

32 *Estás en los aposentos de Orland.* Lee el libro de la mesa, y destruye el sello utilizando una flecha de fuego (también puedes cogerlo y arrojarlo a una chimenea). Luego, desanda el camino hasta llegar a la biblioteca central (la rodeaste cuando dejaste atrás la sala del concilio) y activa el sello que hay en ella.





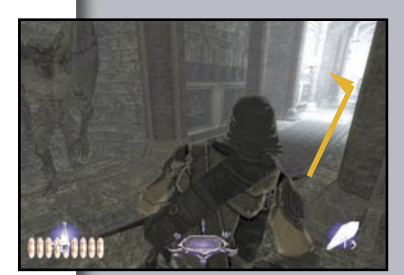




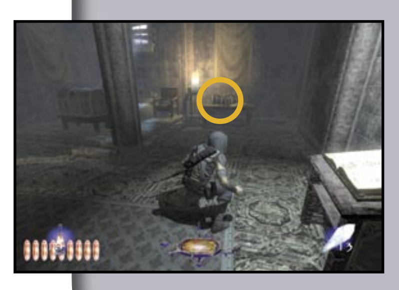
EL OCTAVO DÍA: LA GUARIDA DE LA BRUJA



◄ Atraviesa el salón y entra por la puerta del otro lado que lleva a unas escaleras. Sube a lo más alto, lee el libro de la mesa y sigue por la puerta de enfrente. En el centro de la sala está el primer objeto a robar, una pata. Vuelve a la habitación anterior y entra por la puerta más cercana.

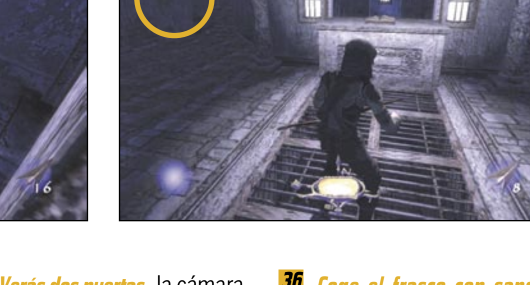


◄ Sigue por el pasillo de la izquierda (el que tiene en medio una gárgola enorme) y entra por la puerta del fondo, también a la izquierda. En esa habitación te encontrarás con el cáliz, el segundo objeto a hurtar. Entra por la puerta más cercana a su ubicación.



◄ Mueve uno de los libros de la mesa cercana a la cama y abrirás una puerta secreta. Cruza otra, y sigue por el camino hasta llegar a una biblioteca secreta. Activa el glifo en la pared y con esto cumplirás todos tus objetivos en el lugar.





Objetivos

Misión 9:
Cuna abandonada

Escenario: El Orfanato
Requisito: Hablar con Drept en Auldale.
Objetos especiales: Gravecourt Rojo, dentro de la oficina del tesorero; Bolsa de Dientes de Oro, en la morgue; Instrumentos de Plata, en la Sala de la Lobotomía.
Objetivo: Hallar toda la información acerca de quién te ataco y por otro lado, ayudar al fantasma de Lauryl.

Has dejado atrás los desafíos entre mortales. Ahora te vas a enfrentar a misterios sobrenaturales para los que de poco sirven las habilidades que posees.
Pon atención a los muertos y podrás encontrar la verdad...

33 *Verás dos puertas,* la cámara de Caduca y el salón de estatuas. Sigue por la de la derecha y, en la boca de una de las gárgolas, verás un pergamino. Léelo y ve al salón de estatuas. Con el mapa, busca el glifo de salida.

34 *Ve por tu derecha* y baja por la trampilla. Sigue por el camino que sube por una escalera, y arriba del todo (hay una planta en medio), mira el cuadro de la niña. Tras la experiencia, coge el fusible que hay junto a la luz.

35 *Vuelve al principio,* después de la trampilla. Ve por la entrada al fondo del pasillo. Sigue recto y llegarás a una pequeña sala con dos escalerillas: una baja y la otra sube. Baja, y entra por la puerta de la derecha.

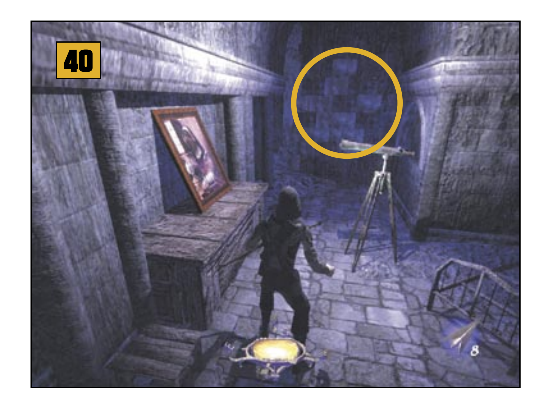
36 *Coge el frasco con sangre,* vuelve al pasillo y sigue por el otro camino hasta una sala con un generador. Cambia el fusible por el que tienes. Vuelve a la sala con las dos escalerillas.

37 *Sube y sigue por* la puerta derecha hasta el vestíbulo. Allí, usa el frasco de sangre con la tubería, bajo las escaleras.

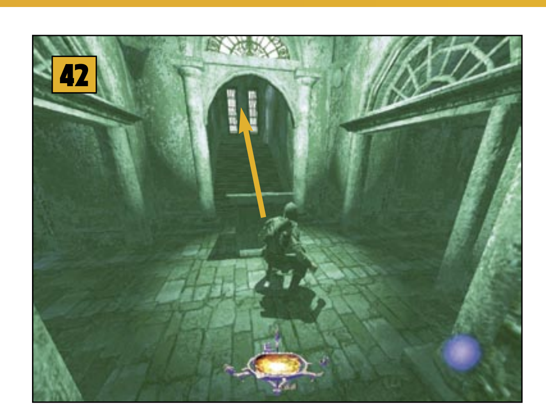
38 *Vuelve junto a la escalerilla* y sigue por la puerta de reja que se abre con una palanca. Al fondo está la entrada a la zona interior del edificio. Sigue recto y llegarás a una zona de recepción.

39 *Ve por la puerta izquierda,* luego por el pasillo y, tras pasar la reja, por la puerta de la derecha. Busca la placa número 5.



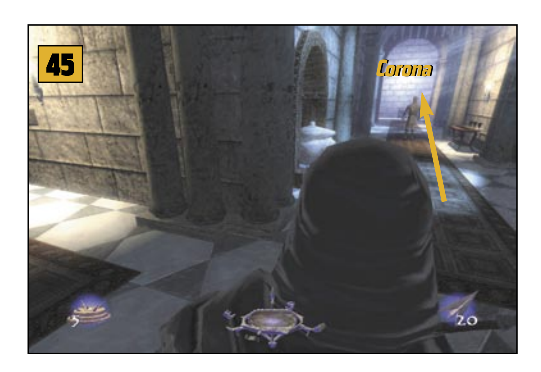




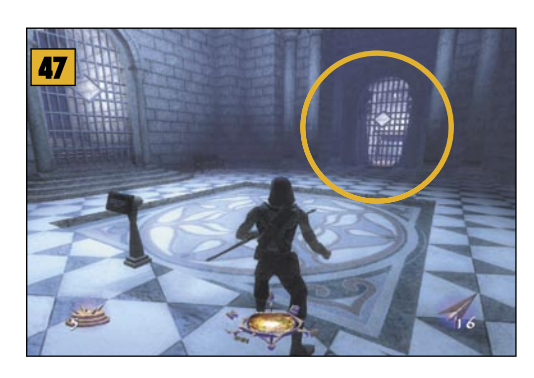












40 ***Quita los ladrillos*** de la pared y recoge el camisón. Vuelve a la recepción y toma la puerta de la derecha. Ve hacia la izquierda y, una vez en el fondo, gira a la derecha. Usa el ascensor para bajar hasta el horno crematorio.

41 ***Quema el camisón en el horno.*** Ahora, coge un objeto de cualquier celda y llévalo al lugar que diga el fantasma de Lauryl. Con ello viajarás al pasado. Ve por la puerta a la derecha de la recepción y otra vez a la derecha.

Quiz 4

¿El asesinato de quién deberás investigar y hallar al culpable?

- A El de la viuda Moira.
- B El de Artemus.
- C El de Caduca.

42 ***En la guardería infantil,*** sube a la sala con cunas. Coge el diario de Lauryl y lee la nota del podio. Vuelve al crematorio y quema el diario. Regresa a la guardería y antes de subir ve a la izquierda, al otro lado del mostrador.

43 ***Sigue por la derecha*** hasta la sala de lobotomía. Al fondo, coge el frasco de disolvente. Vuelve a donde viste a la niña por primera vez y usa el disolvente en la mancha de sangre. Vuelve al vestíbulo y sigue la luz.

44 ***No puedes salir.*** Ve a la sala donde estaba el frasco de sangre y enciérrate en la jaula. Luego vuelve a la puerta de reja de la palanca y sigue por el ala de personal. Usa el ascensor y tírate por la primera habitación con ventana.

Objetivos

Misión 10: Sigue vivo...

Escenario: El Museo,
Requisito: Visitar la guarida de Gamall y cumplir sus objetivos.
Objetos especiales: Cuadro Falsificado, en el lado Este del piso superior; Medallón, en el salón Tesero, sobre la estatua del hall oeste; y el Monóculo, en una pequeña habitación del norte del Museo.
Objetivo: Buscar y robar diversos objetos.

Has entrado en el museo, con la esperanza de encontrar las reliquias que quedan antes de que lo haga Gamall. Cuando las tengas todas, reúnete con Artemus en el mercado. Lo del museo va a ser duro, pero pronto habrá acabado todo. ¿Seguro que no te estás dejando nada por el camino...?

45 ***Entra en el edificio*** y sube la escalera central. Gira a la derecha y luego ve por la izquierda. Al final, y tras unos arcos de seguridad, está el primer objeto, un corazón. Dispara una flecha de agua a un pilar de electricidad y cógelo rápido. Vuelve a la escalera central y sigue por el otro pasillo. Cruza la puerta y otra más, ve recto, gira a la izquierda y sigue la alfombra. Verás el segundo objetivo, la corona. Haz lo mismo de antes para cogerla.

46 ***Vuelve al principio*** de la sala y ve a la otra zona del mapa (el salón Tesero). Una vez al otro lado, sube por las escaleras, continúa por la puerta de la izquierda y luego por el pasillo de la derecha. Asómate al balcón que encontrarás allí.

47 ***Baja por la pared*** usando los guantes y colócate en el centro de la sala. Usa la palanca para abrir los rastrillos y ve por el señalado en la pantalla. Sube el ascensor, sigue por la puerta de la derecha, luego por la de la izquierda y finalmente la de delante. Tras pasar ésa, continúa por la derecha. Tras varios recodos, una escalera y un par de salas, llegarás a un balcón con una palanca. Actívala y ve a uno de los dos balcones que presiden la gran estancia para coger el último objeto, el ojo. Con todos los objetivos cumplidos, puedes salir del edificio. ■ J.T.A.

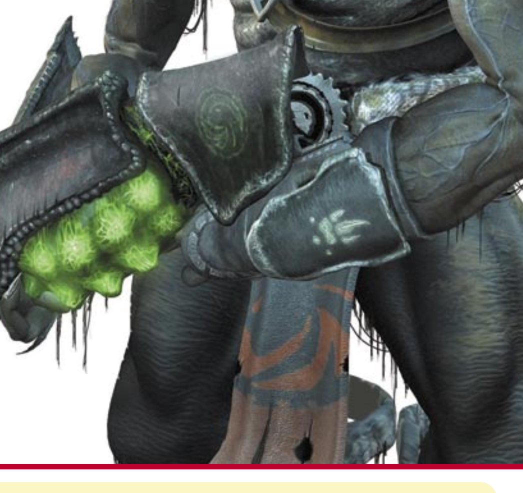
Soluciones Quiz

1.B. El Ópalo Dinástico. 2.A. El santo. 3.A. A la viuda Moira. 4.C. El de Caduca.

Ground Control II Operation Exodus

Todo sobre tus unidades

La información sobre las unidades es fundamental para planificar una buena estrategia. En estas páginas encontrarás las estadísticas reales de cada una de ellas, así como sus efectos en el campo de batalla.



Hay una serie de aspectos en «Ground Control II» que no se pueden pasar por alto. El primero es que cada unidad resulta de vital importancia porque los refuerzos son limitados. Es necesario combinarlas con unidades de apoyo, que aumenten la operatividad del conjunto.

Aprovechar los escenarios es fundamental. Los búnkers, las estructuras, el terreno... son elementos que resultan definitivos en la batalla.

Por último, señalaremos dos conceptos muy importantes. Uno es que el blindaje de los vehículos no es regular: hay uno frontal, otro lateral, otro trasero y uno superior. El otro es el tipo de daño; hay seis: ametralladora, rifle, ácido/lanzallamas, misil, cañón y bomba. Los tres primeros son eficaces contra la infantería (de menos a más), y los tres últimos son perfectos para atacar blindados.

La infantería

Se dice que son los que ganan las batallas y no es para menos. Su importancia en el juego es capital. Son el único tipo de unidad terrestre que puede atravesar zonas de vegetación espesa, introducirse en edificios y búnkers y manejar estructuras defensivas.

En general, la infantería Viron tiene más potencia de fuego que las fuerzas del NSA, que sin embargo son más duras y gozan de una capacidad de camuflaje mucho mayor.



NSA LIGHT ASSAULT INFANTRY: Son los que mejor cobertura consiguen en bunkers y terreno boscoso. Eficaz contra infantería y blindados (daño de ametralladora y de cañón), poco contundente (2-4 y 15-30) y algo lenta (5).



NSA SNIPER SOLDIER: Un francotirador, que dispara con daño de rifle (iprovoca hasta 30-60!). Tiene un alcance propio de la artillería (250). Es débil pero su campo de visión resulta desorbitado: hasta 250.



NSA SIEGE SOLDIER: Infantería pesada. Resistente y iblindada! No hace mucho daño con su arma de base (una ametralladora 5-10) aunque puede alcanzar una cadencia de fuego espectacular en plena batalla.

Vehículos de apoyo

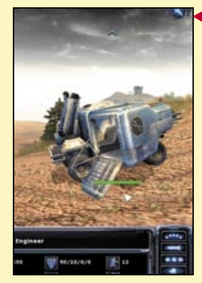
Su función básica es la de servir para transporte de tropas y para ofrecer apoyo logístico de todo tipo a las unidades. Aquí las fuerzas de la NSA ganan por la mano, con vehículos multifuncionales que se muestran como auténticos especialistas de la velocidad y el camuflaje. A modo de compensación, los vehículos Viron ofrecen diseños más contundentes en su potencia de fuego, pero se quedan cortos en otros apartados.



NSA LIGHT APC: Con capacidad para ocho soldados y una respetable ametralladora pesada de daño 5-10, además de sus 15 puntos de velocidad. En su modo secundario levanta una cortina de humo que protege a la infantería.



NSA RECON TERRADYNE: Perfecto como avanzadilla para explorar el terreno. Su mejor virtud es la capacidad de alcanzar un camuflaje de 100. Además va armado con un cañón (daño 12-25) que tiene un alcance de 150.



NSA COMBAT ENGINEER: Resulta tan necesario como el aire, ya que repara vehículos y cura a la infantería. No tiene armas, ni es muy resistente (150), pero puede presumir de un excelente blindaje frontal (50).

Carros de combate

Son el alma de la fiesta y de la batalla. En resumidas cuentas, los que al final dan la cara. Aquí los Virons pueden presumir de tener los tanques más resistentes del juego, pero algunos se quedan un poco cortos en lo que respecta a su potencia de fuego. En el bando contrario, los carros de la NSA ofrecen prestaciones muy interesantes, sobre todo en el funcionamiento del modo secundario, ofreciendo apoyos a la infantería.



NSA ROCKET TERRADYNE: Un lanzamisiles, muy débil (140) y poco blindado. Resulta efectivo contra unidades aéreas, sobre todo. En su modo secundario ofrece cobertura antimisiles para toda su zona.



NSA LIBERATOR TERRADYNE: Resistente (300), blindado, aunque vulnerable por detrás, y veloz (12). Compensado en sus estadísticas. Su ataque de cañón (25-50) y de rifle (5-10) elimina vehículos o infantería.



NSA RAVAGER TERRADYNE: La unidad más cara del juego (2.000). A sus 300 puntos de resistencia, su completo blindaje y su cañón (alcance 130 y daño 35-70), une, en el modo secundario, un blindaje frontal de 80, alrededor.

¿NSA o Virons?

Pues depende de la situación y de la forma de jugar. A grandes rasgos podríamos decir que las fuerzas de la NSA tienen la mejor artillería del juego, que no es poco, y una serie de especialistas, como el sniper o el recon, que no tienen rival en su terreno de acción.

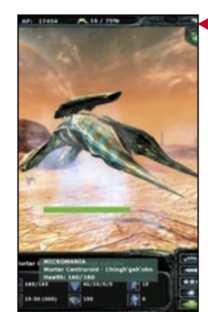
Los Virons, por su parte, son sobre todo muy versátiles. Un pelotón de infantería, por ejemplo, puede regenerarse, disparar daño de cañón y daño de ácido, directo o pasivo. Es decir, que se adaptan muy bien a las circunstancias. Además, los Virons cuentan con la mejor aviación del juego.

Artillería

Su efecto es demoledor, pero hay que saber usarla. En este campo la NSA no tiene un rival a la altura en las otras dos facciones. Su artillería es, sin lugar a dudas, la más temible de todas las del juego.

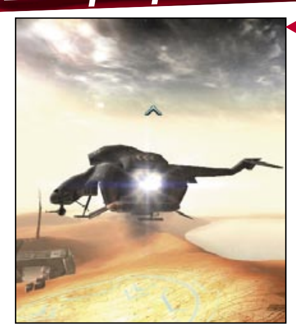


NSA MOBILE ARTILLERY: Débil (240), con un escaso blindaje, lenta (8) pero... ¡ay!, como te pille te destroza sin remedio. Es capaz de lanzar un ataque de bomba con un alcance de 400 (el mayor de todo el juego) y provocar daño 20-40.

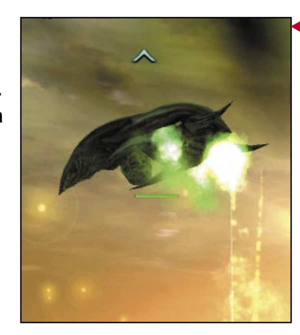


VIRONS MORTAR CENTRUTROID: Sensiblemente peor, aunque más barata y mucho más rápida (15) que la NSA. Su principal pega, para tratarse de artillería, es su alcance (300) y su daño, de bomba, claro, pero "sólo" de una intensidad de 15-30.

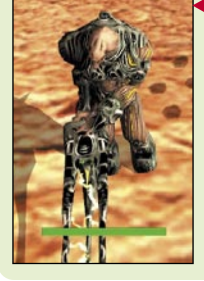
El Dropship también juega



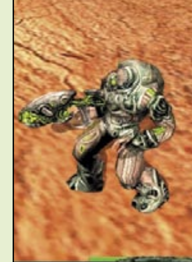
La nave que te trae los refuerzos no es un elemento decorativo. Puedes ordenar que permanezca en el campo de batalla, lo que hará mientras le quede fuel. Absorbe parte del daño que recibes y va armada con ametralladoras pesadas, temibles para la infantería.



Puedes mejorarla invirtiendo dinero en diversos aspectos, incluida la duración de su estancia en el campo de batalla, convirtiéndola en una máquina de matar que siembre el terror en las líneas de defensa de tus enemigos. Atacar desde el aire tiene ventajas innegables.



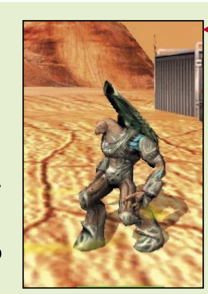
VIRONS ASSAULT CLANGUARD: Llevan armadura y van armados con un cañón que consigue un daño más que respetable (15-30). Son unidades muy buenas contra blindados. En su modo secundario se pueden regenerar.



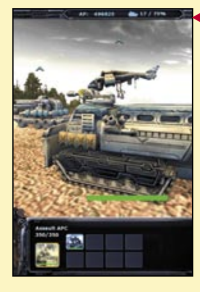
VIRONS INFECTOR CLANGUARD: Rápidos (7), bastante duros (200), y atacan con daño de lanzallamas/ácido, o sea, lo mejor para machacar a la infantería enemiga. En su modo secundario emanan ácido a su alrededor.



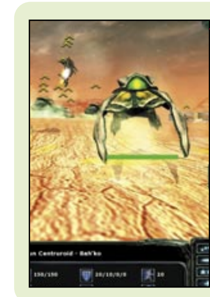
VIRONS MISSILE CLANGUARD: La única unidad de infantería del juego que puede disparar daño de misil. En su modo primario resultan ideales contra unidades aéreas, y en el secundario contra cualquier tipo de vehículos.



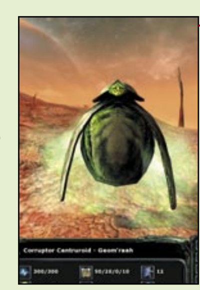
VIRONS MORTAR CLANGUARD: La única infantería que dispara daño de bomba. Es lenta (4) y muy débil (150), pero en su modo secundario puede desencadenar cortinas de humo que protegen al resto de unidades.



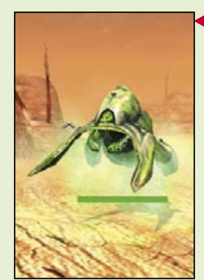
NSA ASSAULT APC: Una fortaleza móvil. Los ocho soldados que transporta pueden disparar desde el vehículo, que además va equipado con un lanzallamas. Es bastante rápido (12) a pesar de su resistencia (350) y su blindaje.



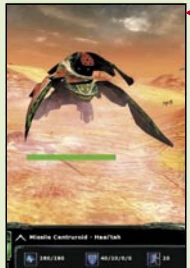
VIRONS GUN CENTRUTROID: Un vehículo de reconocimiento rápido y muy débil, armado con ametralladoras (daño 5-10) que destaca por su alcance en el modo secundario (170), y su blindaje frontal, de 90.



VIRONS CORRUPTOR CENTRUTROID: Transporte de tropas (8 soldados) parecido al NSA Assault APC. Es menos resistente (300), pero en su modo secundario emana un ácido totalmente letal.



VIRONS ENGINEER CENTRUTROID: Es más duro que su equivalente del NSA (250), algo más rápido (15) y va armado con lanzallamas/ácido (daño de 5-7), pero sólo cura en su modo secundario y tiene un blindaje inferior.



VIRONS MISSILE CENTRUTROID: Mucho mejor que su "hermano" de la NSA. Es más rápido (20), más duro (150), y está mejor blindado, aunque con menor potencia de fuego. También ofrece cobertura antimisiles.



VIRONS THUMPER CENTRUTROID: Muy duro (450), con blindaje de lujo y ataque de bomba (15-30 de daño). Sus prestaciones aumentan en su modo secundario, donde es capaz de ofrecer cobertura para su zona.



VIRONS PENETRATOR CENTRUTROID: El equivalente del Liberator. Muy versátil, buen blindaje, potencia de fuego algo superior (cañón, 30-60). En su modo secundario es una unidad con alcance 250.



VIRONS HELLFIRE CENTRUTROID: La unidad más resistente del juego (600), aunque muy lenta (8). Hace daño de cañón (25-50), y en su modo secundario aumenta su velocidad, siendo el blindado más rápido (16). Interesante.

Por el aire



Los vehículos aéreos no pueden ocupar zonas de victoria, lo que es un handicap. También son unidades que ofrecen una menor presencia que las terrestres durante la mayor parte de la acción del juego pero, en ocasiones, son las que pueden decidir una batalla. Los virons son claramente los amos del cielo. No sólo poseen más vehículos (cuatro tipos frente a los dos que tiene la NSA), sino que también son mucho mejores, lo que en primera instancia resulta una gran ventaja.



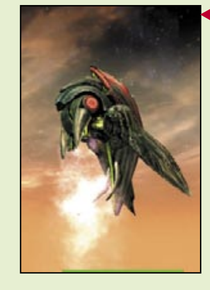
NSA LIGHT HELIDYNE: Aunque en combate está en desventaja frente a los viron, en su modo secundario es la unidad más rápida (35), con alcance de visión de ¡250! Así justifica su precio (950).



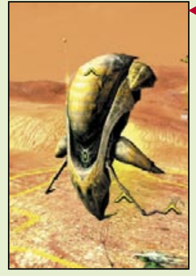
NSA TRANSPORT HELIDYNE: Este pájaro está hecho para transportar los vehículos de la NSA. Es duro y resistente, y en su modo secundario ofrece protección extra. Es rápido, pero no va armado.



VIRONS SCREAMER HELIDYNE: Su principal virtud es su capacidad para lanzar un grito sónico, que desconcierta al rival y baja sus estadísticas. Es un apoyo en ataques terrestres.



VIRONS FIGHTER HELIDYNE: Es el rey de los cielos, aunque sólo puede atacar a unidades aéreas. Su armamento de tipo misil con daño 15-30 y su alcance de disparo (150) lo convierten en un peligroso rival.



VIRONS SURVEILLANCE HELIDYNE: A simple vista es lento (10) y va armado con una ametralladora. En su modo secundario despliega sus sensores y alcanza un campo de visión de 400.



VIRONS CONTAMINATOR HELIDYNE: Un transporte de tropas (8) aéreo. Tiene un ataque de lanzallamas/ácido, ideal para meterse en refriegas con la infantería. Es algo caro para nuestro gusto (1.100).

Tácticas que funcionan







Usa los vehículos. Es decir, transporta a la infantería en vehículos y llegarás mucho antes a los sitios. Parece de perogrullo, pero conviene señalarlo. El juego está diseñado para que manipular los transportes sea rápido y eficaz, así que úsalos.

Busca los flancos. No te empeñes en atacar un tanque por delante, porque te destrozará antes de que le arañes la carrocería. Manten transportes cargados de infantería en los flancos de las zonas de combate y busca con ellos la espalda de los vehículos.

Ataca desde el cielo. Casi nadie tiene blindaje en la parte de arriba. Aunque tu nave no vaya muy bien armada, si ataca a un punto sin blindaje puede ser más eficaz que los vehículos. Exactamente lo mismo se puede aplicar a la artillería, que dispara salvas que caen sobre los enemigos... ¡desde arriba!

Guerrillas power. La infantería puede atravesar los bosques y sorprender al rival en zonas con poca defensa. Además, puede atacar a vehículos y retirarse al bosque otra vez, a salvo de ser perseguida. Los bosques dan cobertura defensiva a la infantería.

¡Viva los radares! Sin ellos estamos ciegos... Pero a un coste muy razonable (500) pueden proporcionar un campo de visión de 350, desvelando aquellas unidades ocultas que tenga el enemigo y proporcionando información a la artillería para bombardear a los rivales, antes de que se acerquen demasiado.

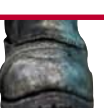
La experiencia cuenta





Durante la misión nuestras unidades van ganando experiencia. Este apartado, aunque no parezca tener una excesiva importancia en los primeros momentos, es más relevante de lo que parece según vamos superando misiones. ¿En qué influye, exactamente, este nivel de experiencia, y cómo? Sobre todo en la capacidad de daño, que nuestras unidades van aumentando. Un tanque liberator de nivel 5 puede llegar a provocar un daño de 44-50. Comparado con los 25-50 del nivel 1, resulta evidente su utilidad.

Proteger y mantener vivas a las unidades es fundamental, para así conseguir un ejército mucho más eficaz en el campo de batalla. Recuerda que el número de unidades es limitado, así como el de refuerzos (y, además, no muy elevado). No te preocupes si crees estar perdiendo potencia de fuego efectiva, si has de tener varios ingenieros apoyando a tus tropas. A largo plazo, es algo que tiene sus ventajas ya que una unidad importante puede acabar siendo irrecuperable. La supervivencia es un arma más hacia la victoria.





True Crime. Streets of L.A.

El mundo del hampa tiene sus horas contadas

Que Nick sea uno de los agentes más duros y competentes del cuerpo especial E.O.D. no quita para que le vengan muy bien unos cuantos consejos, que le ayuden a acabar con las peligrosas mafias que pueblan Los Ángeles. Y es que la vida de un policía es más dura de lo que te imaginas.

True Crime» es, ante todo, un juego en donde prima la diversidad de estilos. No basta con tener unos reflejos excelentes a la hora de conducir por la ciudad de Los Ángeles, también has de ser extremadamente cauto en los locales de los mafiosos y pasar lo más desapercibido posible hasta llegar a tu objetivo. Pero, si llegado el momento eres descubierto, prepárate a lanzar una serie de golpes contundentes, o bien saca tus pistolas y dispara cientos de balas a diestro y siniestro.

En este artículo, te presentamos una serie de consejos que responden a esa misma variedad de estilos que existen en el juegos. Además, no te pierdas el recuadro Código Secreto, con un peculiares trucos para de este emocionante y divertido juego. Que tiemble la mafia.

En la carretera



▲ –¡Oiga, que yo iba por mi derecha...!
–Ya, pero no haber robado un coche para huir de la justicia, amigo.



El manejo de los vehículos es complicado debido a la brusquedad en algunos desplazamientos laterales, sobre todo en coches de gran potencia. Por ello es recomendable obtener cuanto antes todo tipo de mejoras para tu vehículo, en especial aquellas relacionadas con incrementos de velocidad, como el Nitro o el giro de 90º. Usa el primero sólo cuando sea necesario o sino los choques destrozarán tu vehículo en un santiamén. Por el contrario el segundo te dará una seguridad extra al afrontar las curvas más cerradas.

Usa tus armas en las persecuciones. Recuerda que Nick puede efectuar tiros al aire, que pueden amedrentar a un criminal que haya abandonado su coche. Si por el contrario tu objetivo hace caso omiso de las advertencias, pon la sirena (despejará un poco la carretera) y apunta con el botón derecho del ratón debajo de la matrícula. Con un poco de suerte conseguirás dar al depósito de la gasolina y la misión habrá finalizado. Si prefieres no aniquilarle apunta a las ruedas.

Lucha con pies y manos



▲ A la hora de repartir leña no te preocupes por centrarte en un enemigo y ve cambiando de golpes.



▲ Fíjate bien en el escenario. Puede concederte algunas ventajas para acabar con tu rival.

En los enfrentamientos cuerpo a cuerpo has de tener en cuenta el número de enemigos a los que te enfrentas. Si hay varios fíjate en uno solo hasta acabar con él, ya que en contadas ocasiones se meterán en la pelea o te atacarán por detrás. Es más, muchas veces no estarán ni siquiera en pantalla. También puedes moverte por el escenario hasta obligarles a situarse juntos. De esta manera algunos golpes del enemigo irán a parar a sus compañeros ahorrándote así parte del trabajo sucio. Tampoco utilices series largas de golpes iguales; cambia o sino el enemigo los parará absolutamente todos.

El escenario también juega en las luchas. Casi todas las estancias cuentan con objetos que pueden ser demolidos, y aunque algunos son meramente decorativos, otros llegan a ser letales como por ejemplo el fuego de una explosión. Atráele hacia la zona de daño, y golpéale hasta que el enemigo se vea afectado. Si tu contrario posee un arma en sus manos, terminará arrojándola tras unos cuantos golpes.

Al usarlo en tu beneficio ejercerás más daños a tu enemigo que si lo hicieses con tus propios puños. Por el contrario, si el rival queda aturdido no podrás realizar un golpe especial.

Código Secreto : Nuevos personajes





Unos cuantos trucos para hacer más animada tu jornada laboral como poli, y acceder a personajes ocultos en el juego.

Chico Sandwich:
Para desbloquearlo, encuentra los diez sándwiches escondidos por las calles.

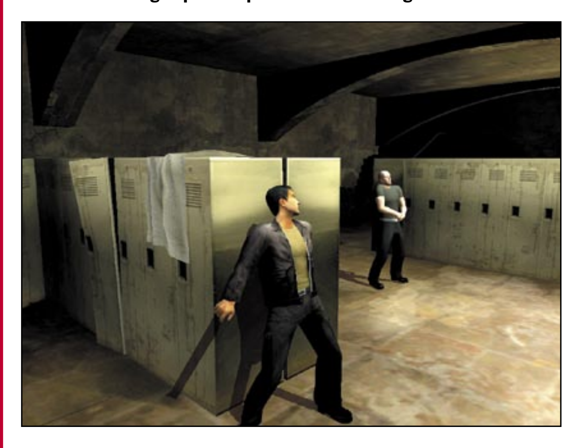
Un soldado de «Call of Duty»:
Recolecta las 10 cabezas de soldado que hay por las calles y cuando las tengas todas pon, como nombre en la matrícula, “Dogtags”.

Perro Sabueso:
Primero, escribe WHUPASS en tu matrícula al comenzar el juego y, entonces, recoge los 30 huesos desperdigados por las calles. Los encontrarás rápidamente, porque aparecen marcados en amarillo en el mapa.

Pasa desapercibido



▲ Como si fuera el mismísimo Sam Fisher, Nick es capaz de moverse con el máximo sigilo para sorprender a sus enemigos.



» **Alcanzar tu destino requiere ciertas dotes de infiltración.** Para ello debes conjugar perfectamente los dos movimientos básicos, si bien uno de ellos es más prescindible que el otro.

El hecho de pegarse a una pared sólo tiene sentido a la hora de bordear una esquina vigilada por enemigos, pero su uso tampoco es excesivamente importante. Por otro lado, el desplazamiento normal de Nick en este tipo de niveles es lo bastante silencioso como para que el anterior pase a un segundo plano. Con él podrás acechar al enemigo por la espalda sin que te oiga.

» **Si eres descubierto por el enemigo no has de dar la misión por perdida.** Suele haber un período de desconcierto antes de que alerte a sus compinches, durante el cual puedes acechar a tu hombre, aunque sea de cara, y acabar con él sin problemas. Esto ocurre así, siempre y cuando no haya dos o más enemigos próximos. Si se da el caso, puedes optar por un ataque inmovilizador con el primero, y con el lanzamiento de dardos tranquilizantes para el segundo. Además, no influirá negativamente en el contador de conducta policial.



Pistola en mano

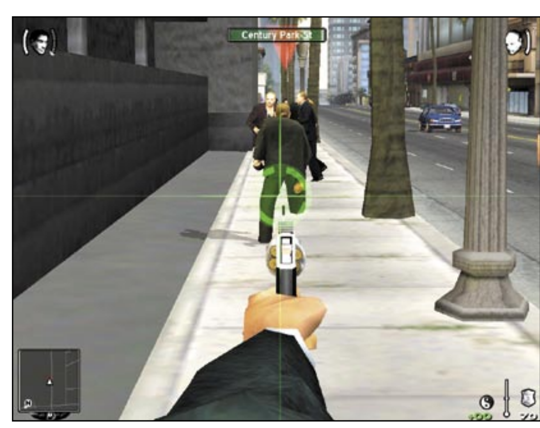
» **Nick tiene la oportunidad de ralentizar el tiempo en su beneficio** mientras se lanza adelante o hacia un lateral, al más puro estilo Max Payne. Su uso es prácticamente ilimitado, convirtiéndose en el aliado perfecto de cara a los combates. Has de tener en cuenta la orientación de Nick a la hora de disparar, pues aunque es posible girar la cámara a tu antojo, si el enemigo se encuentra en una posición totalmente opuesta, Nick no se dará la vuelta. De todos modos, su uso resulta esencial en la gran mayoría de escenas con "tiros".

» **Aprovecha el uso de dos armas al mismo tiempo.** Si bien el uso de las pistolas básicas es ilimitado, resulta recomendable hacerse con las armas que dejan los enemigos tras ser abatidos. Además, podrás hacerte con dos simultáneas aunque, esta vez sí, su munición será limitada.

La recarga de la misma puede hacerse eterna en determinadas circunstancias, por lo que cada vez que un enfrentamiento haya llegado a su fin, recárgalas nuevamente si a continuación no quieres estar desprevenido. Y no te obsesiones por conseguir la mejor pistola, prácticamente todos los enemigos sucumben al fuego de las armas más sencillas.



▲ ¿Es un pájaro? ¿Es un avión? ¿Es Max Payne? ¡No!, es el bueno de Nick siguiendo la nueva escuela de policía en los juegos de PC.



▲ Hasta las armas más básicas pueden suponer un remedio eficaz contra la mayoría de delincuentes de L.A. Apunta y dispara.

De visita por las tiendas



▲ Mejorar nuestra puntería será vital a medida que el juego avanza. No dejes de visitar las tiendas de la ciudad para conseguirlo.



▲ Aunque el "camino" del poli bueno es más complicado, te podrás tomar alguna que otra licencia con el uso de la fuerza.

» **Acabar el juego con las habilidades básicas de Nick es posible**, aunque el camino será sin duda mucho más duro que si visitamos las tiendas de mejoras que hay diseminadas a lo largo y ancho de Los Ángeles.

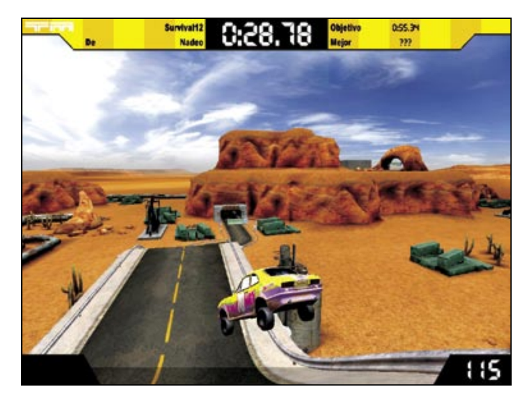
En ellas se puede mejorar nuestra habilidad en la conducción, aprender nuevos movimientos de lucha, y mejorar el manejo de las armas de fuego. Pero no son completamente gratis. Antes has de acumular, al menos, 100 puntos de recompensa resolviendo los crímenes aleatorios que se dan por toda la ciudad. Así que si algún enemigo o nivel se te resiste, resuelve unos cuantos casos y canjea los puntos por mejoras.

» **Ser poli bueno o poli malo da lugar a diferentes estilos de juego.** Ser "poli malo" es más sencillo, pues basta con atropellar transeúntes y acabar con los criminales haciendo uso de la fuerza bruta, y el indicador de conducta entrará rápidamente en negativos. Ser bueno resulta algo más complicado, pues has de tener especial cuidado en la carretera, y procurar detener a los enemigos con tiros de precisión en zonas no vitales. Curiosamente chocar de frente con otros coches no penaliza. Jugando con estos dos estilos podrás acceder a tres finales diferentes, que dan lugar a un final especial.

TrackMania

¡¡Diseña y pilota como solo tú sabes hacerlo!!

Crear el circuito más divertido, el más rápido o el más caótico sólo depende de tu imaginación y del presupuesto que tengas para gastarte. Pero tampoco te van a venir mal unos cuantos consejos que te ayuden a exprimir a tope todas las posibilidades de conducción y construcción de «TrackMania»



▲ Un escenario en modo puzzle puede llevarte varias horas hasta que consigas exprimirlo a tope. No solo hablamos de unir principio y fin del circuito con los segmentos que te den, sino de rebajar el tiempo establecido. Ten en cuenta que la forma de conseguirlo no siempre es la más lógica; de hecho, ni siquiera tiene por qué implicar recorrer el circuito diseñado. A veces es necesario ir hacia atrás o dejarnos caer por una plataforma para conseguir el oro. No te canses de probar.



▲ Usa el acelerador con moderación. Debido al diseño de los circuitos, tanto en el modo individual como en el multijugador, muchas veces acabaremos con el vehículo volcado si abusamos del acelerador. Además, los coches tienden a inclinarse en las curvas, aunque no sean pronunciadas, por lo que es recomendable hacerlas inclinadas, con peraltes. Así ganarás unos valiosos segundos de cara a conseguir un buen tiempo, y con ello añadirás nuevos "coppers" a tu cuenta.



▲ Vigila los saltos de tu vehículo. Siempre que haya una elevación y no estés seguro de lo que viene detrás, aminora la marcha o de lo contrario irás a parar fuera del circuito. En dos o más rasantes unidas podemos quedarnos clavados, e incluso chocar contra algún cartel de advertencia. Salirse no tiene porqué ser necesariamente malo, ya que en muchos circuitos un paseo por los exteriores puede ahorrarnos unos segundos, pero siempre y cuando haya una ruta de entrada factible.



▲ La ubicación de los puntos de control es muy importante para desarrollar el circuito que se nos pide. Cuando aparecen en pantalla debes pasar los segmentos por ellos o, de lo contrario, la finalización del circuito no tendrá lugar. También has de tenerlos en cuenta en circuitos con diseños laberínticos, pues su colocación suele dar una idea del recorrido del mismo. Siempre es recomendable que los uses en tu circuito, sobre todo si hay rutas alternativas en el diseño.



▲ Usa las repeticiones para mejorar tu estilo de conducción. Es recomendable comprobar qué atajos puedes coger para ganar tiempo. Por ejemplo, en una carretera con forma de "ese" en un terreno de campo es interesante saltarse las pequeñas colinas que la rodean. Sin embargo, en el entorno helado la cosa es más complicada, ya que el vehículo apenas maniobra. Afortunadamente, un solo segmento de circuito en un punto del mapa es suficiente para enderezar el coche.



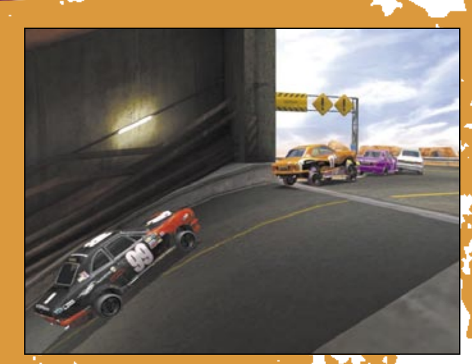
▲ Competir en el modo multijugador puede suponer una fuente inagotable de experiencia. Y no sólo a la hora de conducir, sino de obtener ideas para realizar espectaculares diseños. Si te fijas en el modo en que están diseñados muchos de los circuitos, verás que incluyen, casi por norma, piruetas, loopings, tubos y demás construcciones. Esto te proporcionará el conocimiento suficiente para diseñar auténticas obras maestras y manejar en ellas todo tipo de bólidos a la perfección.



Conduce como todo un campeón

En «TrackMania» no existe ningún truco para ganar, sólo tu habilidad y... algún consejo.

- Frena antes de las pendientes, y evita saltar (excepto si vas demasiado rápido).
- Estabiliza tu coche, si estás en el aire, moviendo el volante a izquierda y derecha (así el aterrizaje será mucho más suave).
- No hagas derrapes. Es mejor tomar una curva a baja velocidad que deslizándote.
- Evita saltar por norma. En el aire siempre se pierde velocidad y aceleración.



Esparta

Cómo ser el amo del Mediterráneo

Existen muchas estrategias para conquistar la Antigua Grecia; aquí os ofrecemos algunas de las mejores para comenzar la campaña con buen pie. ¡Demuestra cómo se las gastan los espartanos!


1


2


3


4


5

1 ***Una buena planificación inicial*** es esencial. Si eres atacado rápidamente por un gran ejército enemigo es porque controla alguna ciudad que produce elevados recursos de oro, plata y hierro. Busca esas ciudades, y conquístalas. No comiences investigando y mejorando tus recursos; primero construye un ejército de 6 ó 7 escuadrones ligeros y conquista el mayor número de villas enemigas.

2 ***Los recursos son esenciales*** para obtener tropas y edificios. Para conseguir oro tendrás que comerciar e investigar. El hierro no es muy necesario al principio, así que déjalo para más adelante. Los ladrillos son esenciales para construir y fortificar. El mármol es necesario para obtener generales. Si basas tu estrategia en las batallas, investiga en cobre para mejorar los barracones. La plata es lo mejor para comerciar.

3 ***Los civiles se dividen en ciudadanos y diplomáticos.*** Si los primeros no caben en las ciudades, conviértelos en tropas y envíalos a las ciudades enemigas. También pueden acabar con ejércitos pequeños, en modo automático. Los diplomáticos pueden evitar muchas guerras. Envíalos a las naciones de la misma etnia –color blanco en el mapa–, y asegurarás la paz.

4 ***Para defender una ciudad,*** suele bastar con una guarnición de seis unidades y un ejército equilibrado. También es una buena idea invertir en diplomacia. La fortificación es esencial para sobrevivir, así que invierte en ladrillos. Mantén al rival alejado de tus ciudades, atacando las suyas. Y no cometas el error de abarcar demasiado al principio: es mejor ceder algún asentamiento al enemigo en favor de otros recursos.

¿Tropas invencibles?

"Esparta" es, en general, un juego bastante difícil, especialmente en las batallas. Pero ya sabes el viejo dicho: tanto en la guerra como en el amor, todo vale... Así que vamos a usar un truco para cambiar las características de las tropas.

- Entra en la carpeta DATA, en la carpeta del juego, y abre el fichero SQUADS.TXT.
- Este archivo contiene las estadísticas de todas las unidades. Puedes cambiar un montón de valores: los requisitos para conseguir las tropas, su coste de mantenimiento, el alcance de sus armas, la probabilidad de asestar un golpe mortal...
- Cambia los valores según te convenga y guarda el archivo. Antes, no olvides hacer una copia de seguridad del original.



5 ***Las batallas tienen cuatro factores:*** la experiencia de las tropas, el tipo de terreno, la formación y la posición de ataque. Es importante dar órdenes a TODAS las tropas antes de empezar. Los terrenos elevados y boscosos tienen ventaja. Cargar al enemigo por los flancos y por detrás también es esencial. Un ejército equilibrado debe tener 10 escuadrones de infantería pesada, dos de infantería ligera, dos de caballería ligera, dos de caballería pesada y dos generales.

Crusader Kings

Consejos para conquistar la Europa Medieval

La supervivencia en el medievo es dura, pero estas pistas te permitirán manejarte con cierta soltura entre obispos, papas, condes, duques, leyes de herencia y largas listas de gastos, ingresos y avances tecnológicos.



▲ El matrimonio del rey es un asunto muy delicado. Si estás buscando esposa para el líder de tu clan, intenta que sea joven para que pueda asegurarte un heredero. También puedes revisar los atributos de tus cortesanos y buscar una esposa que destaque. La buena noticia es que, si eres rey, no tendrás problema en encontrar alguien dispuesto a casarse contigo.



▲ Los matrimonios de tus cortesanos son una buena manera de atraer a tu corte a gente valiosa para puestos políticos. Mucho ojo; si casas mujeres se irán a las cortes de sus maridos, así que no dejes marchar a tus colaboradoras más valiosas. A las que no pienses usar porque tienen estadísticas mediocres, búscales marido: las bodas aumentan tu prestigio.



▲ Para atacar a un noble cristiano necesitas un casus belli. Aparte de las opciones de arrebatar título (a veces inviable) y usurparlo (cuyo coste en prestigio es muy alto), investiga en "crear título". A veces, y sólo con dinero, te puedes inventar uno y atribuírtelo, y adjudicarle territorios contra los que, a partir de entonces, tienes un casus belli. Además, da prestigio.



▲ No despliegues tus ejércitos sin necesidad, porque mantenerlos en marcha cuesta un dinero que, normalmente, no tienes. O sea, que si vas a montar una guerra asegúrate de tener ahorros y prepárate a afrontar una temporada de déficit. Por supuesto, en cuanto firmes la paz debes disolver los ejércitos. No sirve de nada mantenerlos desplegados.



▲ Pide a tus vasallos que renuncien a su título en tu favor, y si no lo hacen, invádelos. Pero sólo si empiezas la partida con pocos. Anexionarte el territorio y quedarte el título de un vasallo te da muy mala fama, por eso si tienes muchos es mala idea. Sin embargo, si empiezas con dos o tres, quitarles sus feudos aumenta tus ingresos y tu poder militar.



▲ Vigila tus derechos de herencia, porque si tu hermano no tiene hijos varones el heredero eres tú... y aunque los tenga, pueden sufrir un accidente (tú ya nos entiendes...). En resumen, no le quites el ojo a tu clan y su situación familiar, porque a lo mejor es necesario que intervengas para que la herencia no caiga en malas manos.



▲ La supervivencia de tu familia es el objetivo del juego. Si no tienes hijos, no dudes en asesinar a tu mujer y casarte con otra más joven. O en casar a tu hermana para que hereden tus sobrinos. Si tu vecino es más poderoso que tú, júrale vasallaje, págale sus impuestos y resiste. Porque se trata de resistir. Al final, el que sobrevive es el que triunfa.



▲ Ten mucho cuidado con el Papa, ya que aquel que sea excomulgado se convierte en el blanco más fácil de todas las guerras (todo el mundo gana casus belli permanentes contra él). También impide heredar señoríos que nos correspondan por derecho dinástico. Intenta colocar a alguien de tu familia en el trono de san Pedro y gozarás de un poder increíble.



SUSCRÍBETE A Micromanía



12 revistas + 12 DVDs con Demos y 12 Juegos Completos



(10% de descuento)



P.V.P. X€ ¡¡GRATIS!!

Web Cam compacta y elegante que garantiza al usuario horas chateando cómodamente a una alta resolución, gran velocidad de regeneración y 30 imágenes por segundo. Flujo de vídeo de hasta 30 fps para chatear en Internet, nítida y cristalina resolución. VGA (640 x 480)



TELÉFONO

806 015 555

Coste Llamada: 0,09€ el establecimiento
0,31 €/min en horario de día

Horario: lunes a viernes de 9h a 13h y de 15h a 18h
Horario de verano: Julio y Agosto de 8:30h a 16h



FAX

902 540 111

(envía el cupón por fax)



INTERNET

www.suscripciones-micromania.com
(rellena el cupón en la web)



suscripcion@hobbypress.es



CORREO

Envía el cupón por correo a:
Hobby Press S.A.
Apdo. 34 F. D.
20080 San Sebastián (Guipúzcoa)

PARA SUSCRIBIRTE:

❑ Sí, deseo suscribirme a Micromanía por 12 números por sólo 43 € (10% de descuento) más 5€ de gastos de envío y recibir de regalo una Web Cam.

Micromanía

FORMA DE PAGO **(Elige una de las 2 opciones)**

Nombre y Apellidos del Titular ....

❑ **DOMICILIACIÓN BANCARIA:** Les ruego atiendan los recibos presentados para su cobro por Hobby Press S.A.

Cuenta Corriente |_|_|_|_| ENTIDAD |_|_|_|_| AGENCIA |_|_| DC |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_| Nº DE CUENTA

❑ **TARJETA DE CRÉDITO:**
❍ **VISA** ❍ **MASTER CARD** ❍ **4B** ❍ **EUROCARD** ❍ **6000**

NÚMERO |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_|

CADUCIDAD |_|_| / |_|_|

Nombre/ Apellidos.. Fecha de Nacimiento.......................... Teléfono ....

Domicilio .... C. Postal (imprescindible) .... Localidad.................. Provincia ....

E-Mail: ....

FIRMA (Imprescindible en cualquier forma de pago)

- **Por razones de operatividad, el número de teléfono está reservado exclusivamente para suscripciones.**
- **De acuerdo con la vigente normativa sobre protección de datos personales te informamos de que los datos que nos facilites se incluirán en un fichero responsabilidad de Hobby Press S.A. Para modificar tus datos escribe a Hobby Press, Dpto. Suscripciones, Los Vascos nº 17, 28040 Madrid**
- **No se aceptan suscripciones fuera de España.**
- **Promoción válida hasta publicación de oferta sustitutiva. Hobby Press S.A. se reserva el derecho de modificar esta oferta sin previo aviso.**

¡Esto tiene truco!

¿Problemas? ¿Fases imposibles? ¿Enemigos demasiado duros? Si buscas soluciones imaginativas para los juegos más difíciles, siempre puedes hacer uso de un... llamémoslo "camino alternativo". El que te "abren" las pequeñas ayudas, trucos y secretos que te ofrecemos en estas páginas.

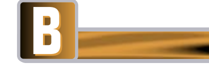


A

AGE OF MYTHOLOGY: THE TITANS
Como Dios...



En medio de una partida, pulsa **[Intro]** e introduce cualquiera de los siguientes códigos:
- **fear the forage:** Anda con un matorral de moras.
- **i want the monkeys!!!1!:** Te da un montón de monos.
- **lets go! now!:** Aumenta la velocidad de la partida.
- **red tide:** Todo el agua se vuelve de color rojo.
- **pandoras box:** Cuatro nuevos poderes aleatorios.
- **mount olympus:** Consigues el favor de los dioses.
- **set ascendant:** Muestra todos los animales en el mapa.
- **wrath of the gods:** Podrás usar ciertos meteoros.



B

BESIEGER
Unos trucos muy útiles

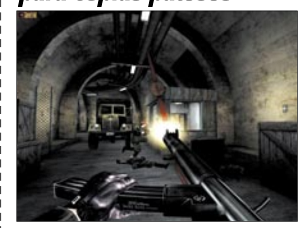


En cualquier momento de la partida, pulsa la tecla **[º]** y aparecerá la consola de trucos. En ella, escribe **debug 1** y a continuación uno de los siguientes códigos para obtener el truco que quieras. Sabrás que todo ha funcionado, pues el nombre que introduzcas se volverá azul.
- **Invulnerability <0 ó 1>:** Invulnerable (1, sí, 0, no).
- **Daytime <1-24>:** Elige la hora del día.
- **DayTimespeed <0-10000>:** Elige la velocidad a la que irá el tiempo, siendo 0 la normal.
- **CreateUnit <nombre>:** Crea la unidad nombrada.
- **CreateUnit <letra>:** Lista de las unidades que empiezan por esa letra.



C

CONTRACT J.A.C.K.
Trampas imprescindibles para espías patosos



Pulsa la tecla **[T]** en medio de una partida y aparecerá la consola de trucos, donde puedes escribir estos códigos:
- **God:** Modo dios.
- **Ammo:** Munición a tope.
- **Guns:** Todas las armas.
- **Kfa:** Todas las armas, munición, salud y armadura a tope.
- **Mods:** Mira telescópica, silenciador y zoom de cámara.
- **Armor:** Armadura completa.
- **Health:** Salud a tope.
- **Rosebud:** Acaba con la molesta nieve... en las fases con nieve, claro.
- **Poltergeist:** Serás invisible.
- **Maphole:** Elige la fase.
- **Baddaboom:** Explosiones mucho más potentes.
- **Pos:** Muestra tu posición.

COUNTER-STRIKE: CONDITION ZERO
Trucos para hacerte la vida más fácil... o no

En modo individual, abre la consola con **[º]**, teclea **sv_cheats 1**, reinicia y teclea el código...
- **notarget:** Te vuelves invisible para el enemigo.
- **Noclip:** Te puedes mover sin chocar con las paredes.

¡Cuidado con la bandera!
En el **Nivel "Alamo"**, atrévete a disparar a la bandera de los EEUU en lo alto de la embajada...

CRUSADER KINGS
Modo de Trucos

Pulsa la tecla **[F12]** y aparecerá la consola. Escribe estos códigos para obtener un truco :
- **Gold:** Dinero adicional.
- **Prestige:** Más prestigio.
- **Piety:** Más piedad.
- **Nowar:** El ordenador jamás te declara la guerra.



D

DEAD MAN'S HAND
¡Desenfunda tu truco!



Pulsa **[Esc]** en plena partida, aparecerá el menú de pausa, y entonces, pulsa la tecla **[º]** para que aparezca una línea brillante bajo el menú con un cursor para escribir. Aunque no veas lo que escribes, anota algunos de los siguientes trucos.
Nota: los trucos sólo funcionan en el nivel de juego en que estás: deberás repetir el proceso cada vez que cambies de nivel.
- **God:** Modo dios.
- **Allweapons:** Todas las armas disponibles.
- **Allammo:** Munición al máximo en todas las armas.
- **Loaded:** Todas las armas y munición al máximo.
- **Fly:** Modo vuelo.
- **Amphibious:** Bucea todo lo que quieras sin preocuparte de parar a respirar.
- **Teleport:** Te "teletransportará" al lugar al que estés mirando en ese momento.



TRUE CRIME: STREETS OF L.A.
Menudos personajillos...

Comienza un nuevo juego. En la pantalla de inscripción de matrícula, escribe alguno de los siguientes nombres para poder jugar con cualquiera de estos personajes tan... peculiares:

JASS	Un burro con los ojos tapados y fumando un cigarrillo
ROSA	Tu chica
HURT M3	Tu chica... en ropa interior
ACTVZZL	Un perro sabueso
TATS	Una chica tatuada
KNOICHI	Chicas ninja
RECKON	Llegado del lejano Oeste
HARA	Un oriental trabajador
PHAM	Un carnicero oriental
5WAT	Un miembro del equipo SWAT
M1K3	Un Commando
FATT	Un oficial de policía de alto grado
FUZZ	El oficial Johnson
B1G1	Tu jefa
TFAN	Un gángster
MNKY	Un punki callejero
BOOB	Una punki, su novia
AWYEAH	Un melenas a lo afro
BRUZ	Un boxeador
RECKON	Un Cowboy
J1MM	Un cadáver

- **changesize <número>:** Cambia el tamaño del modelo de tu personaje.
- **changesize *:** Tu personaje vuelve a su tamaño natural.
- **setspeed <número>:** Cambia la velocidad del juego.
- **setjumpz <número>:** Cambia el máximo de altura que puedes alcanzar al saltar.
- **setgravity <número>:** Cambia la gravedad.
- **Viewself:** Vista trasera.

Minijuego de disparos:
En el nivel en el que el jefe ha puesto en marcha un viejo fonógrafo, encuentra las tres sandías que hay escondidas en los siguientes lugares: justo antes de bajar hacia la pared de adobe, a la izquierda; escondida en una profunda grieta; y en lo más alto de las montañas.
Dispara a las tres sandías y podrás disfrutar de un nuevo minijuego de disparos.



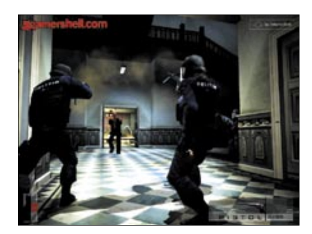
F

FAST LANE BOWLING
Nombres tramposos

Escribe alguno de los siguientes nombres para algún jugador, y podrás activar las trampa correspondientes:
- **!STRIKE!:** Pulsa S al lanzar la bola, y harás un strike.
- **!LEVELS!:** Selección de nivel.



HITMAN: CONTRACTS
Que nadie se entere...



Para poder acceder al menú de trucos, debes abrir el archivo **HitmanContracts.ini** y, con un editor de textos como el Bloc de Notas, añadir estas dos líneas: **"EnableConsole 1"** y **"EnableCheats 1"**. Entonces, ya dentro de una partida, pulsa a la vez las teclas **[Mays]** y **[Esc]**, para abrir el menú de trucos. Navega por él con las teclas de dirección arriba y abajo, y usa las teclas de dirección a derecha e izquierda para seleccionar, en cada opción, un 1 para activar, o un 0 para desactivar cada código:

- **give some:** Munición llena y casi todas las armas, sin inclur las secretas o escondidas.
- **give all:** Munición llena y absolutamente todas las armas.
- **end level:** Finaliza el nivel en el que estés.
- **god mode:** Modo dios.
- **infammol:** Munición infinita.
- **invisible:** Te vuelves invisible para los enemigos.



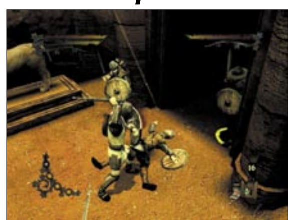
KNIGHTSHIFT.
Trucos muy estratégicos...



Pulsa la tecla **[Enter]**, teclea la palabra **"KnightCheater"** y entonces pulsa de nuevo **[Enter]** para habilitar el modo de trucos. Pulsa entonces **[Enter]** y escribe alguno de los siguientes códigos:

- **DrinkMoreMilk <número>:** Cantidad de salud al número especificado.
- **MilkyPower:** Cura al máximo a las unidades.
- **setmaxmoney <número>:** Pon la cantidad de dinero en el número especificado.
- **teleportunit 1:** Teletransporta las unidades a donde tengas el puntero.
- **FireRain:** Lluvia de fuego en el mapa seleccionado.
- **GoToValhalla:** La unidad seleccionada se muere.
- **Plague:** Mata todos los enemigos a la vista.
- **MagicGlasses:** Te permite ver las unidades enemigas.
- **Endmission:** Acaba con la misión.

KNIGHTS OF THE TEMPLE
Armas más poderosas



En la carpeta **\starbreeze studios\knights of the temple\sbz1\registry\rpg** , busca y haz una copia de seguridad del archivo **rpgskills_attacks.xrg,** luego ábrelo con un editor de textos como el Bloc de Notas, y edita las siguientes líneas:

- **attack_medium**
- **attack_heavy**

En ellas, cambia los datos a:

- **damage 9.0**
- **init 0.0**

L

LAS HORDAS DE LA INFRAOSCURIDAD
Cambia parámetros

Pulsa la tecla **[º]** para acceder a la consola de trucos y en ella, teclea **"debugmode 1"** para introducir cualquiera de los códigos siguientes:

- **dm_allspells 1:** Podrás usar todos los hechizos, sin ningún tipo de restricciones.
- **dm_givegold #:** Recibe la cantidad escrita de oro.
- **dm_god:** Modo dios.
- **dm_heal:** Salud a tope.
- **dm_levelup:** Te da suficientes puntos de experiencia como para subir un nivel.
- **dm_modifyage #:** Cambia la edad de tu personaje.
- **dm_modifyspellresistance:** Más resistencia a los hechizos.
- **dm_mylittlepony:** Monta un pequeño pony.
- **GetLevel #:** Sube tantos niveles como especifiques.
- **GiveXP #:** Sube esa cantidad de puntos de experiencia.
- **SetAppearance (race):** Dale a tu personaje la apariencia de cualquier raza.
- **SetCHA #:** Cambia el carisma del personaje.
- **SetCON #:** Cambia la constitución del pesonaje.
- **SetDEX #:** Cambia la destreza del personaje.
- **SetINT #:** Cambia la inteligencia del personaje.

Para ocultar la consola de trucos escribe **"debugMode 0"**.

M

MANHUNT
Minijuegos varios



El juego esconde cuatro minijuegos que irás desbloqueando si consigues acabar con tres estrellas o más los niveles que van del 1 al 5, del 6 al 10, del 11 al 15, y, por último, del 16 al 20.

Abriendo puertas

En ocasiones, encontrarás puertas cerradas para las que necesitas una barra o ganzúa. Si no la tienes, no te preocupes: Dispara sencillamente a la cerradura... y cruza la puerta.



RALLISPORT CHALLENGE
Coches, coches, coches...



Consigue los retos que te contamos para hacerte con todos estos estupendos coches:

- **Saab 9-3 Viggen:** Gana en todas las carreras Koenig.
- **Citroen Xsara Rallycross, Ford Focus Rallycross, Lancia Delta Integrale, Mitsubishi Lancer EVO 65, Nissan Skyline, Opel Astra T16 y Saab 9-3 T16:** Obtén 12.000 puntos.
- **Subaru Impreza Hill Climb:** Obtén 20.000 puntos.
- **Audi Quattro SI, Lancia Delta S4, Metro ER4 y Peugeot 205 T16:** Obtén 40.000 puntos.
- **Peugeot 405 T16 Hill Climb y Toyota Tacoma Hill Climb:** Obtén 70.000 puntos.
- **Suzuki Grand Vitara PP Especial:** Obtén 70.000 puntos.
- **Citroen Xsara:** Acaba en primer lugar en el Rally Mediterráneo.
- **Ford RS 200:** Acaba en primer lugar en todas las carreras Rallycross International.
- **Carrera Colina:** Obtén 100.000 puntos.
- **Nissan Micra:** Acaba en primer lugar en la copa Pro Rally.
- **Renault 5 Turbo:** Acaba en primer lugar en todas las carreras del circuito Racing International .

EL TRUCO DEL LECTOR

RISE OF NATIONS: THRONES AND PATRIOTS
Más códigos por favor



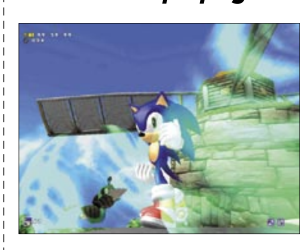
Para activar los trucos, pulsa [Intro] y luego teclea uno de los siguientes códigos:

- **cheat reveal 1: Revela todo el mapa.**
- **cheat finish: Acaba los edificios en cola.**
- **cheat peace <nación>: Hace la paz con esa nación.**
- **cheat war <nación>: Declara la guerra a esa nación.**
- **cheat defeat <nación>: Derrota a esa nación.**
- **cheat victory <nación>: Victoria para esa nación.**
- **cheat age <edad><nación>: Cambia la edad de esa nación.**
- **cheat die: Mata a todas las unidades seleccionadas.**
- **cheat age: Muestra o cambia la edad.**
- **cheat sandbox: Hace a todos los jugadores humanos.**

Gonzalo Mori



SONIC ADVENTURE DX DIRECTOR'S CUT
Todos sus viejos juegos



Si consigues suficientes emblemas, podrás activar versiones de los antiguos juegos de Game Gear de Sonic:

- **20:** «Sonic The Hedgehog».
- **40:** «Sonic Drift».
- **60:** «Sonic Chaos».
- **110:** «Sonic The Hedgehog 2».
- **130:** «Sonic Blast», «Sonic Triple Trouble» y, además, podrás jugar con un Sonic metalizado todas las misiones de Sonic.
- **130 y 20 misiones completadas:** «Sonic Drift 2».
- **130 y las 60 misiones completadas:** «Tails Adventures».



Envíanos tus trucos

- **Si has descubierto algún truco y quieres que lo publiquemos, envíanos un e-mail a codigosecreto@micromania.es o una carta a: CÓDIGO SECRETO. HOBBY PRESS, S.A MICROMANÍA C/Los Vascos, 17. 28040 Madrid.**
- **Si un truco es seleccionado pasarás a formar parte del Tips & Tricks Team y recibirás una camiseta exclusiva.**

La Nueva Comunidad

¡Bienvenido! Has llegado al paraíso de los juegos, al nirvana de los géneros, a la posada del guerrero... el lugar donde tú mandas y eres el rey. Pide y se te dará. Pregunta y serás contestado. Tuya es esta sección y para ti se mantiene viva. Olvida tus preocupaciones y disfruta de tus juegos favoritos, como siempre soñaste...

Estrategia

¡General!, gracias por venir al centro de operaciones. Ponga en común sus estrategias con nosotros. A cambio, le ofreceremos información de primera línea, para que pueda completar con éxito las campañas más gloriosas.

Movimiento migratorio

De un tiempo a esta parte, pero con especial intensidad en el último año, se viene observando un cambio fundamental dentro de los principales juegos de estrategia. Antes la estrategia consistía, en gran medida, en la recolección y gestión de recursos, producción de estructuras, desarrollo de árboles tecnológicos y control de grandes grupos de unidades, como en «Age of Empires». Ahora la tendencia la marcan juegos en los que se limitan las tareas de gestión que ha de realizar el jugador para profundizar en aspectos tácticos.

Cambiar victorias por unidades

En esta nueva tendencia de la estrategia controlamos solo unas pocas unidades que, a cambio, poseen abundantes habilidades especiales. La gestión de recursos se reduce a obtener puntos de victoria para canjearlos por nuevas unidades, como en «Ground Control II». Es difícil decir si esta huida de la gestión hacia la táctica –de los grandes ejércitos a los pequeños escuadrones–, la dirigen los usuarios con sus gustos o las compañías con sus lanzamientos aunque, probablemente, la respuesta se deba a ambos motivos. Lo cierto es que corren malos tiempos para los generales, pero muy buenos para los capitanes.

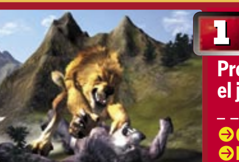


▲ Mientras que en «Age of Empires » y tantos otros juegos debíamos ocuparnos de gestionar multitud de variables, la nueva estrategia se concentra en las tácticas de combate.



La Lista de los más esperados por los estrategas.

El E3 ha pasado y, como todos los años, nos ha dejado ingentes cantidades de información. Es el momento hacer balance sobre cuáles son los cinco juegos de estrategia que esperamos con más interés en 2004.



1 Black & White 2

Promete ser tan amplio y abierto que sea el jugador quien determine su mecánica.

- Compañía: Lionhead/EA
- Fecha de lanzamiento: Otoño de 2004



2 Rome: Total War

Batallas con una gran amplitud estratégica y un número descomunal de unidades.

- Compañía: The Creative Assembly
- Fecha de lanzamiento: Otoño de 2004



3 The Battle for Middle Earth

Difícilmente podemos imaginar mejor adaptación de las batallas de la película.

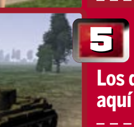
- Compañía: EA Games
- Fecha de lanzamiento: Otoño de 2004



4 Los Sims 2

Una de las apuestas seguras del género, que promete personajes quasi-humanos.

- Compañía: Maxis/EA
- Fecha de lanzamiento: Septiembre de 2004



5 Wartime Command

Los que buscan realismo histórico, tienen aquí el título que más lo ambiciona.

- Compañía: 1C/Codemasters
- Fecha de lanzamiento: Invierno de 2004



La última moda

Mejor juntos que revueltos

Hasta ahora, cuando un aficionado a la estrategia hablaba de un modo multijugador cooperativo se entendía que estabas hablando de formar equipo con uno o más amigos para derrotar al equipo enemigo. Eso, afortunadamente, está cambiando, y por fin las compañías empiezan a explotar el potencial de la estrategia cooperativa, esa en la que los jugadores pueden unirse para jugar la campaña individual, asumiendo cada uno el control de parte de las fuerzas. De momento sólo juegos como «Ground Control 2» o el próximo «Codename Panzers» incluyen un modo de este tipo, pero estamos seguros de que el sistema se extenderá rápidamente.

¿El futuro de la Estrategia?

Hemos pensado que estaría bien volver a echar un vistazo a dos de los juegos de estrategia más esperados de los próximos meses. «Rome Total War» está ambientado en el Imperio Romano, mientras que «Imperial Glory» lo está en las Guerras Napoleónicas. Pero, aun así, creemos que merece la pena ponerlos el uno frente al otro porque se trata de dos títulos que, cada uno en su estilo, son sencillamente... inimitables.

▶ 1. A lo largo de la historia la caballería ha tenido siempre una importancia decisiva.

▶ 2. Las formaciones han sido y serán fundamentales en cualquier ejército.

▶ 3. Con el paso del tiempo los asedios han ido evolucionado y perfeccionándose.

▶ 1 GLORY



▶ 2 GLORY



▶ 1 ROME



▶ 2 ROME



Envíanos tus trucos

Si has descubierto algún truco y quieres que lo publiquemos envíanos un e-mail a lacomunidad@micromania.es o una carta a: LA COMUNIDAD. HOBBY PRESS, S.A MICROMANÍA C/Los Vascos, 17. 28040 Madrid.

Si un truco es seleccionado pasarás a formar parte del Tips & Tricks Team y recibirás una camiseta exclusiva.

Biografía

David Braven
El elitista



En 1982 entró en la industria, creando junto a Ian bell «Elite», que todavía considerado hoy en día como uno de los mejores juegos de todos los tiempos. Programado en tan solo 22 Kilobytes, «Elite» poseía los primeros gráficos 3D reales de la historia, así como ocho galaxias para explorar, cada una compuesta por miles de planetas.

A finales de los 80, y ya en solitario, desarrolló «Zarch» y «Virus», con los que también obtuvo un enorme éxito y por los que recibió numerosos premios.

En 1993 funda la compañía Frontier y lanza el juego «Elite II: Frontier», el primero en la historia en introducir superficies curvas, que se convierte en el juego más vendido en Europa durante ese año.

Entre sus juegos posteriores destacan «Frontiers: First Encounters», que es a todos los efectos «Elite 3», «DarXide» –para la consola de Sega 32X–, o «V2000» y su continuación, «Infestation».

En 2003 Braben da el salto a la estrategia participando en el desarrollo de las expansiones de «Roller Coaster Tycoon 2», «Wacky Worlds» y «Time Twister», en un proceso que ha concluido recientemente cuando ha reemplazado al mítico Chris Sawyer al timón de la serie «RollerCoaster Tycoon». Está dirigiendo el desarrollo de la tercera entrega de la misma.



Aventura

Este es el club de los aventureros y si eres un devorador de buenas historias, con tu ingenio y nuestra ayuda conseguirás seguir la pista a esos enigmas que te traen de cabeza.

ScummVM. Juegos de ayer en el PC de hoy

Los problemas que hacían imposible jugar a las aventuras clásicas de LucasArts han pasado a la historia. Ahora ya no hay obstáculo gracias a «ScummVM».
Si sacas del baúl de los recuerdos títulos como los de la saga de «Monkey Island», «Sam & Max», «Simon the Sorcerer» o cualquier «Broken Sword» verás que muchos no te funcionarán en Windows o no lo harán correctamente (sin sonido, por ejemplo). Como solución, un grupo de fans ha creado "ScummVM" que, además de permitirte jugar a más de 20 clásicos, añade filtros gráficos para reducir la pixelización. Una vez lo pruebes... ¡No podrás vivir sin él!

Paso a paso

1- Tras descargar el programa, debes descomprimirlo en una carpeta. Copia los juegos originales al disco duro, –los ejecutables no son necesarios– aunque, si ocupan mucho, puedes dejarlos en el lector de CD.
2- Arranca «ScummVM» y pincha en el botón "Add Game" para buscar la carpeta del juego. Pulsa en "Choose" y «ScummVM» lo reconocerá. Después pulsa "Edit Game" y "overrride graphic settings". Si quieres jugar a pantalla completa, marca "Fullscreen". Si el juego tiene sonido de los estándares Adlib o Roland, márcalo en la solapa "Audio". Para usar los subtítulos, pincha en "Display Subtitles".
3- El campo más importante es "Graphics Mode". Aquí tienes más de 10 filtros con distintos efectos para mejorar la calidad de la imagen. Pruébalos todos para ver cual de ellos te convence más. Ya sólo queda activar el juego... ¡Y a disfrutar!
LO ENCONTRARÁS EN *http://scummvm.sourceforge.net*

Lleva contigo la aventura



Aventuras portátiles

Como ya es tradición en el mundo de los videojuegos, cuando una compañía no convierte sus juegos a las nuevas máquinas, los propios fans se ponen a la faena. Existe una versión de «ScummVM» llamada «PocketScumm» que permite jugar a todas las aventuras clásicas de LucasArts y Revolution en un Pocket PC. Para poder jugarlos el ratón se sustituye por el lápiz óptico, igual de eficiente. También existe una versión para la consola coreana Game Park 32, que acaba de lanzarse en España. Si tienes una consola Gameboy Advance y un cartucho grabable, puedes jugar a «Space Quest», «King's Quest» y «Leisure Larry» con «GBAgi». En este caso, el tecleo de las órdenes se sustituye por unos cómodos menús. Si eres el afortunado poseedor de una de estas portátiles, ya puedes llevarte contigo a cualquier parte las mejores aventuras.

- www.bripro.com/gbagi/index.php
- http://arisme.free.fr/PocketScumm/index.php
- www.gp32emu.com

Remakes amateurs
Clásicos puestos al día

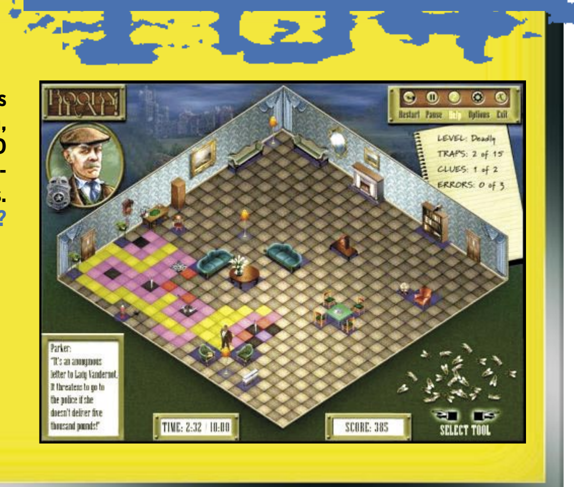
La moda de las "revisiones" no es exclusiva del cine. AGD Interactive, con la bendición de Roberta Williams, ha hecho un "remake" de «King's Quest I y II», con gráficos VGA, interfaz basado en ratón, música digital y todos los diálogos doblados. Lucasfans, por su parte, ofrece «Maniac Mansion Deluxe», una revisión con gráficos en alta resolución, interfaz basada en iconos, y banda sonora continua. ¿Una mutilación de los clásicos, o una merecida puesta al día? Pruébalos y decide; los tienes en:
- www.agdinteractive.com
- http://people.freenet.de/lucasfangames/maniac/index_esp.htm

Aventuras por capítulos ¿Son viables?

A los creadores de aventuras les ha dado por hacer juegos divididos en capítulos, que se venderán a través de Internet. Jane Jensen, («Gabriel Knight») está en ello con «Bobby Trap», una aventura 2D por capítulos. Revolution quiere hacer lo mismo, al igual que un grupo de extrabajadores de LucasArts, denominado Telltale Games. ¿Qué te parecen este tipo de aventuras frente a las de toda la vida? Envíanos tu respuesta al buzón de La Comunidad.

LAS VENTAJAS
- Bajo presupuesto
- Bajos requisitos mínimos
- El jugador paga pequeñas cantidades
- El juego dura meses
- Opciones multijugador
- Si no te gusta lo dejas

LOS INCONVENIENTES
- Gráfica y técnicamente limitados
- No hay voces
- Tienes que jugar al ritmo de lanzamiento de los capítulos
- Pierdes el valor de coleccionismo pues no hay caja.



Curiosidades



» *El retraso de «Half-Life 2» resulta frustrante, pero hay quien aprovecha para sacarle punta al asunto. Aquí os dejamos una ingeniosa parodia creada por Miguel "Jarll" para la web www.tactland.com. Si es que al pobre doctor Freeman lo traen mártir; ya no se puede fiar ni del vagón eléctrico.*



» *Jordi Maure, de Sant Just Desvern nos remite este fotomontaje en el que podemos ver al protagonista de «Painkiller» observando un mapa del infierno algo "diferente" al que hemos visto todos. Amigo, como sigas mirando mucho rato así se te va a alargar la visita al purgatorio. ¡Pecador!*



» *Yeray, de Las Palmas, ha construido por su cuenta la portada de su revista favorita... Micromanía, claro. Un número especial en el que aparece él mismo en una foto de carnavales. ¡Vaya pedazo de exclusiva!*

Acción

En esta sección los aficionados a la acción tenemos un lugar de descanso y reunión entre tanto combate. Siéntate, cura tus heridas, recobra fuerzas para lo que te espera y confraterniza con nosotros, hermano. En el próximo combate tal vez no estemos en el mismo bando...

Los últimos MODS para Unreal Tournament 2004

Pensabas que ya habías exprimido al máximo «Unreal Tournament 2004»? Pues prepárate para recibir dos packs de ampliación más recientes y completos, y uno de los mods más prometedores; «Red Orchestra».

Red Orchestra 2.0

Tan extraño nombre corresponde a una conversión total con la que podremos viajar al campo de batalla durante la Segunda Guerra Mundial. Este mod, en su versión 2.0, apuesta por un sistema de combate online realista, en el que los jugadores deben trabajar en equipo y saber manejar las armas. Cuenta con varios modos de juego, escenarios de inspiración histórica, roles diferenciados y efectos visuales avanzados: lluvia, niebla, explosiones, etc. Es un proyecto en constante evolución y por ello aún debe pulir ciertos fallos, pero sus autores aseguran que pronto incluirá nuevas características, vehículos, nuevos mapas y bots con inteligencia artificial avanzada. Puede parecer algo tosco al principio pero, créenos, merece la pena.

MOD · INSPIRADO EN LA 2ªG.M. · UT 2004 · LO ENCONTRARÁS EN http://www.redorchestramod.com







EN NUESTRO DVD

Packs Oficiales de la Comunidad UT2004

En «Community Bonuspack 2» encontramos una recopilación de los packs oficiales de la comunidad de jugadores para «Unreal Tournament 2004». Estos paquetes gratuitos surgieron de la iniciativa de un grupo de desarrolladores aficionados, que decidieron poner en común todas sus aportaciones y escoger las mejores para ofrecerlas al público regularmente. Entre los dos archivos incluyen más de cuarenta nuevos mapas, dos modelos de jugador, seis skins y tres mutágenos nuevos. Por si fuese poco, la calidad de todos ellos raya la perfección. Para los usuarios de «Unreal Tournament 2004», es una oportunidad estupenda para ampliar el juego gratuitamente. Instala estos dos packs que llevamos en el DVD y tendrás diversión asegurada para los próximos cuatro meses, como mínimo... Para cuando te canses, es muy probable que existan nuevos packs. Sus autores han prometido dar más guerra.

MODS · PACK DE MAPAS · UT2004
LO ENCONTRARÁS EN: DVD Micromanía 114
http://download.beyondunreal.com/fileworks.php/official/ut2004/cbp2-volume2_zip.zip

La táctica vence

LA ACCIÓN TÁCTICA es una vertiente de nuestro género que, desde sus tímidos comienzos, ha ido ganando una gran importancia, gracias a su aportación de notables innovaciones a la acción. No obstante, no acaban de estar muy claros los requisitos que un juego de acción debe tener para que se le considere dentro de la acción táctica. Nosotros hemos apuntado algunos a continuación, tomando como ejemplo los tres de los títulos más representativos de este subgénero. ¿Se te ocurren otras cosas que puedan ayudar a definir la acción táctica? Danos tu opinión.

» ***Splinter Cell. Pandora Tomorrow.*** **Actuar con sigilo es uno de los pilares básicos en los que se apoya la acción táctica.**

» ***Hidden & Dangerous II.*** **Como en nuestro ejemplo, el juego debe permitirnos realizar acciones coordinadas con varios personajes.**

» ***Rainbow Six 3.*** **Debe recrear operaciones realistas, en las que podamos trazar el plan a seguir y, si es necesario, improvisar.**

Ésta es la cuestión

¿Cuándo es el momento?

Para comprar juegos a buen precio hay que ser todo un experto. Cada día es más difícil saber el momento adecuado para comprar un juego. En su estreno, rara vez vale menos de 45,95 €. Al tiempo, –y si se ha vendido bien– puede quedarse en unos 29,95 € o –si no ha tenido mucho éxito– quedarse por debajo de los 20 €. Y pasado un año, aparece una edición "gold"o se publica a precio de bolsillo en quioscos y revistas. Así pues, ¿cuál crees tú que es el mejor momento para comprar un videojuego? Mándanos tu respuesta a lacomunidad@micromania.es

1- Lo mejor es poder jugar a lo más reciente, aunque cueste más.
2- Siempre es mejor esperar un poco a la edición económica.
3- Espero o no, dependiendo de los requisitos técnicos.



Para la posteridad

"Ganamos mucho dinero con «Half-Life» y lo hemos invertido en la segunda parte para conseguir que el público disfrute tanto como con el primero." *Gabe Newell*

Lo dijeron Ellos...

Rick Ellis, programador de Valve Software, sobre «Half-Life 2»:

- **Los problemas de seguridad derivados del robo del código ya han sido solucionados. Ahora el juego no es más 'hackeable' que otros, pero quizá sí algo menos.**
- **Habrá tres niveles de dificultad. Fácil, medio y difícil. Lo que se vio en el E3 *(de 2003)* era en fácil o medio. El nivel "difícil" es una pesadilla; enemigos más numerosos, agresivos y eficaces.**
- **Cualquier tarjeta de sonido con soporte para 5.1 canales servirá para obtener sonido envolvente, no es necesario que sea una Sound Blaster Audigy o Live.**
- **No utilizamos 'scripts', sino conexiones entre entidades. Tan sólo les damos órdenes simples sobre rutas o puntos de cobertura y la IA hace el resto.**
- **Para nosotros el verano comienza y acaba en algún punto entre el 1 de enero y el 31 de diciembre :-). *(En respuesta a qué entiende Valve por verano para el lanzamiento del juego)***



Mundos persistentes

¿Juegas en Internet o más bien tienes una doble vida? En tal caso es que eres un habitante de los mundos digitales. Antes de que vuelvas a ellos, déjanos hablarte de lo que pasa por allí.

Estraperlo online ¡Qué peligro!

Si estás viviendo en algún mundo persistente online, tarde o temprano se te presentará una tentación: alguien vende un personaje por el que darías cualquier cosa. Hacerse con él supone adelantar meses de juego; pero el precio a pagar es alto y no sólo económicamente hablando.

Pagar por un personaje

En estos juegos la vida no acaba cuando uno decide abandonar. Allí dentro otros miles de usuarios seguirán luchando por conseguir un objeto casi único u obtener un determinado nivel. Por eso es común que, llegado el momento, alguien decida vender un personaje al que ha dedicado miles de horas. Una venta de la que, pese a los precios que pueden llegar a pagarse, suelen arrepentirse. Hemos llegado a encontrar en un portal de subastas, por ejemplo, Jedis de «Galaxies» en venta cuyos precios van de 2000 a 4000 €. ¡Qué locura!

Tampoco es raro que el comprador se arrepienta. Este tipo de transacciones está prohibida expresamente por la mayoría de las compañías que suelen sancionar este tipo de intercambios con la cancelación automática de la cuenta. Además, si estás empezando, comprar un personaje ya trabajado hará que te pierdas un montón de experiencias que merecen la pena. Por la cantidad de menciones, consultas y quejas que han llegado al buzón de La Comunidad está claro que este tipo de transacciones traen problemas. Además, si eres comprador ¿Qué garantías puedes tener? Si ya lo has comprado, cuéntanos que tal te ha ido...

Hispanos en todos los mundos

No estamos solos

En la mayoría de los online basados en mundos persistentes sus habitantes utilizan mayoritariamente el inglés, tal vez la única excepción sea "Prisonserver", (el servidor de «La Prisión») y sus horarios de juego son muy diferentes al nuestro. Pero no estás solo. Las comunidades hispanas están cada vez mejor organizadas, con páginas y canales de comunicación propios, sobre todo en los más conocidos, «EQ», «UO», «SWG», «DAOC»... Contactar con ellos antes de entrar será una valiosa ayuda. Aquí te detallamos algunas direcciones para que las visites.

- **http://www.herederos.net - Página de los Herederos de la Fuerza, comunidad hispana de «SW Galaxies», en la que encontrarás todo tipo de información en español sobre el título de LucasArts.**
- **http://www.wow-esp.com - Comunidad hispana de «World of Warcraft». Además de recopilar mucha información, incluye un poderoso F.A.Q. y muchas capturas del juego. Imprescindible para tener un buen punto de partida cuando salga el juego, a finales de año.**
- **http://www.ciudadparagon.com - Comunidad hispana de «City of Heroes». Página en la que encontrarás toda la información necesaria para enamorarte de este juego de rol online inspirado en los más famosos superhéroes.**
- **http://uo.katixa.com - Completísima página en castellano dedicada al «Ultima Online» en la que encontrarás, entre muchísimas cosas, una interesante base de datos de objetos con datos técnicos.**
- **http://www.fellow-ship.net - Comunidad hispana de «Final Fantasy XI» Online, una de las más completas del citado juego.**
- **http://swg.stratics.com - Página actualizada diariamente sobre el «SW Galaxies» con muchísima información sobre los cambios en el juego y completas bases de datos de planetas, razas, profesiones.**
- **http://www.mmorpg.com -Página con todo tipo de información sobre juegos de rol online basados en mundos persistentes. (Inglés)**
- **http://www.eqatlas.com - Página con los mejores mapas del mundo de Norrath, el famoso feudo de «EverQuest» (inglés)**

¿QUE ME ESTÁS CONTANDO?

No hay diccionario que resista el asalto de un jugador en un mundo persistente; pero, tranquilo, la mayoría de términos son comunes a todos los juegos. Te dejamos unos cuantos para que no te pierdas:

- **AGGRO** Algo así como el odio que generas hacia un personaje no jugador (PNJ). Cuánto más alto sea más posibilidades tendrás de que te ataque al entrar en su rango de visión.
- **BIND** El lugar en el que has elegido aparecer cuando resucites.
- **ETA (Estimated Time Arrived)** Tiempo estimado para la aparición de un determinado personaje u objeto en un lugar concreto.
- **LOL (Laughing Out Loud)** Con esto indicamos que nos partimos de risa. Similar a XDD.
- **NEWBIE** Novato. El que acaba de empezar a jugar. Normalmente hay zonas especiales para ellos, adecuadas al nivel de su personaje.
- **NPC (O PNJ)** Se denomina así a todos los personajes controlados por la IA del juego, sean o no hostiles.
- **PvP (Player versus Player)** Este término se refiere al enfrentamiento entre personajes manejados por humanos como tú.

Star Wars Galaxies: The Jump to Lightspeed
La expansión del espacio

Tendremos que esperar hasta otoño para explorar el espacio y entrar por fin en batallas interplanetarias, pero merecerá la pena. La primera expansión de «Star War Galaxies» es, para muchos, lo que el juego debería haber sido desde el principio. Y para otros, la oportunidad que tiene «Galaxies» de dar el "salto" para convertirse en un juego de rol online verdaderamente masivo. «The Jump to Lightspeed» supone una verdadera innovación, una forma de juego inédita para los mundos persistentes. Iremos actualizando la información pero, por el momento, podemos detallarte que tendrá más de cien misiones nuevas, cuatro nuevas profesiones específicas para el espacio, –¿te atreverías a ser el mecánico del Halcón Milenario?– dos nuevas razas y más de quince naves, –desde X-Wings hasta TIE Fighters– para comerciar, explorar y combatir en tiempo real.



Curiosidad



EN NUESTRO DVD

Bólidos Legendarios

Los amantes del automovilismo clásico recordarán un título tan emblemático como «Grand Prix Legends». Ahora, acaba de salir una extensión del juego creada por los aficionados –¡cuanto les debe el género! Incluye la demo con todos los parches aparecidos hasta el momento y la inclusión de nuevos circuitos y un largo etcétera de extras sustanciosos, para revivir la historia de las leyendas del motor.
Lo encontrarás en: DVD Micromanía 114.

Velocidad

Te gusta pisarle, ¿eh...? No vayas tan deprisa y detén un momento tu vehículo. Mientras estás repostando puedes ver qué asuntos son los que se mueven en nuestro género favorito, el de los amantes de la velocidad. Tenemos lo último en prototipos y repuestos.

La velocidad en todos los géneros

Seguro que si os preguntamos por una definición del género de la velocidad se os pasará por la cabeza una sucesión de rectas y curvas que atravesáis a toda pastilla. Pero es también el género que más ha evolucionado en lo que respecta al desarrollo de la acción. Así, títulos como «Mafia» y «GTA: Vice City» integran hábilmente velocidad con aventura y acción. Como es lógico, la jugabilidad y la inmersión se disparan.



Acción sobre ruedas

Ahora llega «Driv3r», una superproducción con un componente cinematográfico sin precedentes en el género. Nuestro personaje se pondrá a los mandos de más de sesenta vehículos entre coches, motos, lanchas y camiones a través de escenarios urbanos. Y todo ello, al parecer, perfectamente engranado, como en una caja de cambios.

Pero «Driv3r» es sólo un ejemplo de la influencia de la velocidad. Planteaos cómo está presente en muchas aventuras y juegos de acción. ¿Qué sería de los juegos del agente 007 sin las secuencias a los mandos del Aston Martin o los BMW? Los juegos de acción como «Far Cry» también se apuntan a las fases de velocidad, aunque el control de los vehículos no es imprescindible y quizá en futuros títulos deba potenciarse. Esperamos tu opinión. Quizá eres de los puristas que creen que la velocidad no admite mezclas. Pero, si no, puedes aportar tus ideas acerca de cómo la velocidad podría estar presente en los géneros más diversos.

Juegos de Rol

Atesoras riquezas, poderes y habilidades para llegar al máximo nivel, pero sabes que lo principal es cuidar a tu personaje. Si es así, es que eres un auténtico forofo del rol. A través de tu avatar podrás realizar hazañas dignas de leyenda. Encuentra aquí tu destino.

El trabajo de la comunidad de «NWN»

Tanto si eres maestro de juego, como si participas en una quest de «Neverwinter Nights», hay un archivo que no puedes dejar de utilizar. Se trata del estupendo «Community Expansion Pack» para «Neverwinter Nights». Es la culminación, según la propia Bioware, de dos años de trabajo de los aficionados. Comprende 120 MB de contenido gratuito para «Neverwinter» y permite jugar a los módulos gratuitos que empleen estos añadidos. Entre sus platos fuertes están 450 nuevas criaturas. Una vez descargado, no olvidéis hacer lo propio con el parche 1.1.

MOD ➔ NEVERWINTER NIGHTS / CRIATURAS, OBJETOS, RETRATOS, ESTRUCTURAS...
➔ LO ENCONTRARÁS EN: *http://www.nwncep.com* (contiene también el citado parche 1.1)

¿De dónde viene el poder Vampírico?

El tan esperado «Vampire: Bloodlines» de Troika Games está inspirado en el juego de rol de mesa "Vampiro" de la compañía White Wolf. Este juego lleva más de diez años en el mercado y sobre él se han publicado decenas de manuales, en todos los idiomas. Forma parte de un universo denominado World of Darkness (Mundo de Tinieblas). En España los libros de rol de White Wolf están publicados por La Factoría de Ideas. Al igual que veremos en el juego los vampiros se dividen en varios clanes agrupados en torno a dos grupos principales: la Camarilla, que respeta las tradiciones, y el Sabbat, una secta radical y expeditiva.

White Wolf se comprometió, en su momento, a incluir la línea argumental de «Bloodlines» en sus manuales y ahora planea renovar por completo el universo de juego con el lanzamiento de "Vampiro: The Requiem", –el nuevo libro básico–. Esperamos que así sea. Mientras tanto, os invitamos a que conozcáis el trasfondo y el origen de «Bloodlines» en *www.white-wolf.com*

El MOD del mes



Para «El Templo Del Mal Elemental»

Ahora podéis jugar un Mod realmente interesante para este gran juego clásico ambientado en el mundo de Greyhawk. Este Mod respeta mejor –según la comunidad– varias opciones y situaciones del juego a las reglas de la nueva edición de AD&D.
➔ LO ENCONTRARÁS EN: www.co8.org

...Y no te pierdas

EL ROL DE LOS EXPERTOS

La misma página citada sobre estas líneas, llamada "Circle of Eight", es digna de visita por otros motivo, además del mod que os hemos comentado. Encontraréis un forum realmente interesante y varias utilidades, junto a información de varios juegos de rol más.

Simulación

Tú estás aquí por algo. Tus amigos no te comprenden, ni entienden por qué es tan importante para ti disfrutar de horas de vuelo. ¡No te preocupes! Sabes que aquí compartimos tu pasión. Sube a la carlinga y ajústate el cinturón con nosotros.

La Nueva Ola viene del Pacífico

El océano en que se libró el frente decisivo de la Segunda Guerra Mundial inundará el panorama de la simulación durante los próximos meses. ¡Quién sabe qué impulsa a las compañías a fijarse ahora, y todas a la vez, en el Pacífico! Hay muchos juegos en desarrollo pero, a simple vista, no es posible distinguir qué tendrá cada uno de ellos de simulación o de otros géneros, –las compañías no nos lo ponen nada claro. Tal vez hayas visto pantallas y leído informaciones y ahora estás aún más perdido. Por ello, es conveniente definir brevemente en qué consistirán aquellos juegos en los que pueda caber la confusión. Son estos que te presentamos a continuación:





Pacific Fighters
Este sí es un simulador de vuelo. Los creadores de «IL-2» dedican sus esfuerzos a recrear el escenario del Pacífico. Sin duda, es el más prometedor, y el que tiene mejores antecedentes.
➔ 1C ➔ 1C/Maddox Games
➔ Otoño de 2004

Heroes of the Pacific
Tiene dos vertientes, una arcade y otra de simulación. Sin duda, el rival más duro para «Pacific Fighters». Además de una gran calidad audiovisual auncia un diseño con cierto toque cinematográfico.
➔ Encore
➔ Noviembre de 2004

Midway
Un juego de gran impacto visual, pero desde la perspectiva de la acción. Se contempla el manejo de aeronaves y barcos a ritmo frenético, pero no con el rigor que exige la simulación.
➔ SCi
➔ Verano de 2005

Pacific Storm
Aeronaves y barcos sí, pero en este juego de estrategia podremos controlarlos a modo de unidades. «Paficic Storm» nos ofrece una perspectiva más amplia del conflicto en el Pacífico.
➔ Buka Entertainment
➔ Primer trimestre de 2005

Harpoon 4 a la deriva

Tocado pero no hundido

¿Qué pasó con «Harpoon4»? Este proyecto vio interrumpido su desarrollo a finales de 2003. El motivo de Ubisoft para paralizarlo fue que no respondía a sus expectativas comerciales y poco después, finalmente, lo canceló. Pero, ¿desaparecería del todo...?

Ahora, los responsables del desarrollo nos dan más datos sobre lo ocurrido y sobre las posibilidades del proyecto. Larry Bond y Chris Carlson, los creadores del wargame de mesa "Harpoon4", de SSI, y Don Gilman de Advanced Gaming Systems, mostraron, resignados, su disgusto por la cancelación de «Harpoon 4» para PC. Afirman que el desarrollo fue obstaculizado por diversas maniobras comerciales y participaciones corporativas, que dieron lugar a retrasos y recortes presupuestarios (el proyecto, casi finalizado, se remonta hasta 1997).

No obstante, sus creadores también han manifestado que aprovecharán cualquier oportunidad para retomar la creación de «Harpoon 4» para PC y, por su parte, Ubisoft ha consentido en facilitar el código final. Veremos qué pasa...

Lo que dice el respetable

SI HAY ALGO EN LO QUE COINCIDEN **jugadores, presidentes y entrenadores es en acatar las protestas de los aficionados que acuden al estadio. Hasta tal punto las respetan que se les llama "el respetable", un concepto que trasladamos a nuestra comunidad para denominar este espacio, donde los abonados al género podréis sacar los pañuelos blancos y decir en voz alta lo que opináis sobre los temas de actualidad.**

» ***DIEGO SOLANO*** **pide que eliminen el gol de oro y de plata en los próximos simuladores de fútbol para adecuarse a la nueva normativa de la «FIFA».**

» ***SOCCER_MAN*** **está aburrido de la mediocre física del balón en las series «FIFA» de EA Sports y espera que en el próximo «FIFA 2005» se programe partiendo de cero para acercarse a la libertad de juego de «Pro Evolution Soccer 3». Tampoco estaría de más que los regates no exigieran un gamepad con palancas analógicas.**

» ***JAVIER GIL,*** **tras comprobar que en «NBA Live 2004» ya estaba la selección española, le pide a EA Sports que en «NBA Live 2005» dé el siguiente paso: incluir los equipos de la ACB.**

Deportivos

No te gusta perder ni a las chapas, ¿cierto? Entonces llevas contigo el espíritu deportivo. La competición es la que nos une y, a la vez, lo que nos enfrenta. Tienes la victoria a tu alcance pero vas a tener que sudar la camiseta, así que... ¡hala, calienta que sales!

El resurgir de los Managers

Que el fútbol es el deporte rey en nuestro país no es noticia, pero sí es destacable el elevado grado de conocimientos tácticos que poseen muchos aficionados. El crecimiento "técnico" de los aficionados se debe en gran medida a la inolvidable serie «PC Fútbol» de Dinamic Multimedia, con la que creció toda una generación de sabios del balompié. El hueco dejado por «PC Fútbol 2001» lo hemos llenado incluso jugando con las diferentes versiones de juegos como «Championship Manager» y «Total Club Manager 2004».

Por su parte, gracias a un magnífico nivel técnico y a un precio muy ajustado, «Total Club Manager 2004» ha sido un éxito de ventas. De paso, parece haber sido el empujón definitivo para que una compañía, como PlanetadeAgostini Interactive, se decidiera a adquirir los derechos de «PC Fútbol» y encargar a Gaelco la realización de «PC Fútbol 2005». Los rivales «PC Fútbol 2005» y «Total Club Manager 2005» se enfrentarán muy pronto, así que hemos preparado una pequeña comparativa, con algunas de las características de cada uno. ¿Os atrevéis a hacer apuestas?

	» Pc Fútbol 2005	» TCM 2005
Simulador	Sólo visualización	Sí, con el motor de FIFA
Editor de estadios	Sí	Sí
Parámetros de gestión (aprox.)	40	25
Modo multijugador online	Sí	No
Divisiones de la LFP	1ª,2ª,2ªB	3ª 1ª,2ª, 2ªB
Entrenador en tiempo real	Sí	No (sólo visualización)
Actualizaciones	Dos por temporada	Periódicamente

Vive la leyenda

El pasado de la NBA en un mod

El baloncesto NBA sigue siendo el mejor del mundo, pero las férreas disciplinas tácticas están afectando al espectáculo, así que si queréis recuperar el espíritu del baloncesto de talento con los ataques imponiéndose a las defensas, podéis instalar el «Mod histórico» para «NBA 2004», que os permitirá jugar con equipos legendarios desde la temporada de 1955.
Lo tenéis en la web: *dlx.gamespot.com/pc/nbalive2004/moreinfo_6099362.html*

Consultorio de juegos

Pregunta, pregunta... que para eso tienes estas páginas. Por fin se acabaron todas las dudas sobre tus juegos favoritos. Aquí encontrarás toda la información que pidas de tu género preferido.

MICROENCUESTA

¿Qué sistema de sonido utilizas para jugar?

Parece que hay bastante unanimidad en cuanto a sistemas de sonido se refiere, y es que la mayoría de respuestas que hemos recibido, el 75%, eligen los altavoces estéreo o los auriculares. Sólo el 18% utiliza un sistema de sonido cuadrafónico y apenas un 7% opta por el lujo del sonido envolvente, con seis o más altavoces. Lo que sí parece claro es que en la mayor parte de los casos no se trata de una cuestión de gustos, sino económica. Han sido muchos los lectores que nos han explicado que si pudieran permitírselo ya habrían tirado los cascos a la basura para comprarse un sistema 7.1.

El próximo mes:
¿Qué haces si te quedas atascado en un juego?
1. Busco rápidamente una solución o unos trucos.
2. Uso una guía, pero sólo después de intentarlo todo.
3. Lo guardo y espero. Ya se me ocurrirá algo que hacer.

ACCIÓN

Duke3D

Jugarlo bajo Windows XP

Hace poco rescaté de mi ludoteca particular esa gran joya de la acción en primera persona que es «Duke Nukem 3D», pero cuál fue mi decepción al ver que no funcionaba en Windows XP. Seguro que vosotros sabéis cómo solucionarlo ¿verdad? ■*Julio Abellán*



La solución la tienes en la página web "jonof.edgenetwork.org/buildport/duke3d/", donde encontrarás el parche que necesitas para ejecutar «Duke Nukem 3D» de forma nativa en Windows XP, además de incluir diversas mejoras y actualizaciones, como texturas en color real y un modo multijugador experimental.

Far Cry

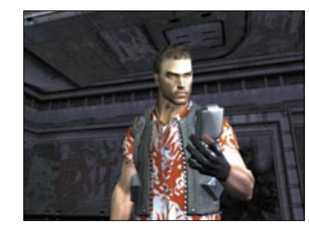
¿Más memoria?

Aunque he bajado mucho la calidad gráfica no dejo de ver tirones constantes y algún que otro parón, como si estuviese leyendo de disco duro. Tengo una ATI 9600 XT, un Pentium 4 a 2,8 y 512 MB de RAM. ¿Qué puedo hacer? ■*Julián M. Ortega*

Esos "tironcillos" se deben a que el juego usa una gran cantidad de memoria para almacenar las texturas, superando los 512 MB de RAM en muchas ocasiones, lo que le obliga a utilizar el disco duro como memoria de intercambio, y por lo tanto produce pequeñas pausas al leer y escribir en el mismo. Para «Far Cry» son recomendables 768 MB de RAM, o mejor aún, 1024.

Desmontando a Crowe

Estoy siguiendo vuestra guía visual sobre «Far Cry», pero en la fase de las islas, al enfrentarme a Crowe, no veo la forma de acabar con él. ¿Es inmortal o algo por el estilo? ■*Javier Aliaga*



Es casi imprescindible llegar a esa parte con el lanzacohetes en el inventario de armas. En una de las salas del barco hay más proyectiles. Con 10 ó 12 debería bastar, pero si no los tienes te aconsejamos incluso regresar a tierra firme. Una vez aparece el helicóptero de Crowe necesitarás encajarle unos 8 ó 10 misiles de lleno. Si fallas siempre podrás rematarle con armas ligeras, pero la mejor táctica es anticiparte a sus movimientos.

Juego del mes



GROUND CONTROL 2

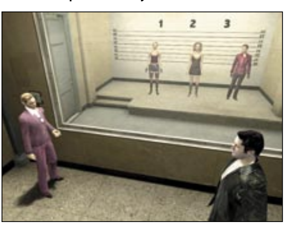
Elige tu juego favorito de entre todos los que aparecen en la sección Review de este número de Micromanía y envíanos tu voto al buzón de lacomunidad@micromania.es Este mes hemos pensado que el título de Juego del Mes debe recaer en «Ground Control 2: Operation Exodus», por la perfecta combinación de jugabilidad estratégica y calidad técnica, que lo convierten en uno de los mejores juegos de su género. El mes pasado nuestra propuesta fue «Hitman: Contracts» y vosotros habéis coincidido en ello, aunque la lucha con «Perimeter» ha sido muy reñida.

Max Payne 2

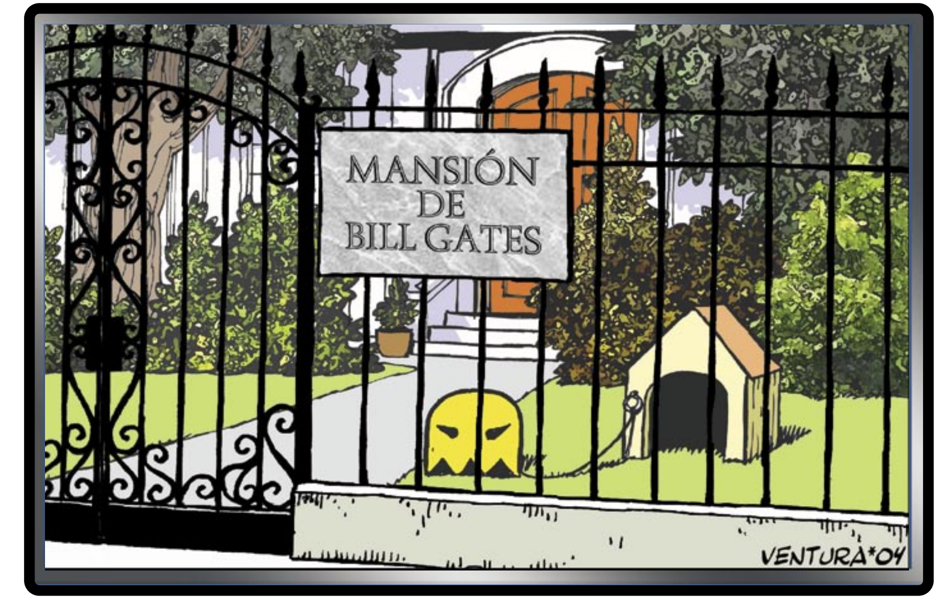
¿Mona Sax desnuda?

Me han dicho que hay un truco en «Max Payne 2» para que la colega de Max, Mona Sax, aparezca desnuda durante el juego. No es que pretenda usarlo ;-), pero, ¿es cierto? ¿Y cómo se hace? ■*Mr. Alfred Wooden*

En realidad no es un truco específico para ver a Mona desnuda, sino que se trata de una herramienta de los desarrolladores para mostrar todos los modelos del juego y Mona desnuda está entre ellos. Modifica el acceso directo al juego añadiendo al final de la línea de ejecución la expresión "-developerkeys" (sin las comillas). La cosa quedaría así: ".../MaxPayne2.exe –developerkeys". Luego, sólo tienes que comenzar una partida y con las teclas de avance y de retroceso de página podrás cambiar entre todos los personajes.



Humor Por Ventura y Nieto





Hace 10 años



Nuestra portada de hace diez años estaba protagonizada por la última entrega (en aquel momento) de una serie legendaria, «Wing Commander Armada». Además, aprovechando la circunstancia os ofrecíamos un completo reportaje sobre la compañía que lo había desarrollado, nada menos que la mítica Origin, que en aquel momento estaba ultimando el lanzamiento de juegos como «Bioforge» o «Wings of Fury». También en aquel número 76 se encontraba el análisis de uno de los mejores juegos de lucha de todos los tiempos, el recordado «Street Fighter II». Igualmente, llegaban también a nuestras páginas las soluciones de dos juegos memorables, «Hands of Fate», por un lado, y nada menos que «Myst». Quién nos iba a decir entonces que era sólo el comienzo de una serie que todavía hoy sigue en marcha.



El espontáneo

"Con «Painkiller» he vuelto a sentir el "miedo Doom""

¿Quieres ser nuestro Espontáneo? Manda tu foto, tu nombre y tu frase a cualquiera de las direcciones de esta sección.

Alberto

AVENTURA

Broken Sword 3
La escalera de cajas

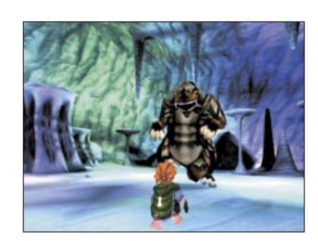
Os escribo poque estoy atascado en «Broken Sword III». Tengo que saltar un muro y para ello tengo que hacer una escalera de cajas. Tengo vuestra guía pero no logro entenderme con ella. ¿Podríais dar una explicación más sencilla? ■ *Luis M.*



Vamos a intentarlo: en el escenario hay dos grupos de cajas. Uno pegado al muro, que tienes que escalar, y otro pegado al edificio. Este último tiene una especie de mesa naranja y, encima, una caja. El truco está en hacer un puente con las cajas que hay en el suelo para llevar la caja de la mesa hasta el grupo de cajas del muro, sin que baje al suelo. Después ya sólo queda formar una escalera con las cajas en el muro, de arriba abajo –es decir, el escalón más bajo en la parte de arriba, desde el punto de vista del jugador– para que George vaya escalando y empujando cajas hacia la abertura del muro. No te asustes, es más sencillo de lo que parece...

El Hobbit
Las botellas de colores

Estoy intentando pasar el octavo nivel de «El Hobbit», pero me quedo atascado en el acertijo de las botellas. ¿Me podríais indicar qué combinación debo utilizar? ■ *Verónika*



Para superar ese puzzle, que está en la bodega de Ciudad del Lago, tienes que colocar las botellas en este orden, de izquierda a derecha: Amarillo, Azul, Rojo, Negro, y Morado.

Silent Hill 4
¿Saldrá para PC?

Soy un gran aficionado a las aventuras de terror y como en breve va a salir al mercado «Silent Hill 4» para PS2, ¿podéis confirmarme si saldrá o no en PC? ¡Gracias! ■ *P.Gutiérrez*



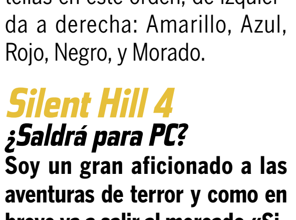


No te preocupes por que Konami ha confirmado la versión PC de «Silent Hill 4» que aparecerá hacia el final de año de este año. ¡Ya queda menos!

DEPORTIVOS

Tiger Woods PGA Tour 2004
Problemas gráficos

En algunos momentos los sombreados de los árboles y los reflejos sobre el agua aparecen distorsionados y tengo mi PC actualizado. ¿Es una incompatibilidad con mi hardware o existe alguna solución? ■ *T.G*



Tienes que actualizar el programa con el parche que puedes encontrar en la dirección *www.easports.com/games/tigerwoods2004/home.jsp*

Pro Evolution Soccer 3
Demasiado lento

El juego me va muy lento incluso con los gráficos al mínimo. Tengo una tarjeta gráfica NVIDIA GeForce 3, ¿existe alguna forma de mejorar el rendimiento o no tengo más remedio que cambiar de tarjeta? ■ *Carlos*



Actualiza el juego con el parche que puedes descargar desde la web: *www.konami-europe.com* Luego deberías actualizar los controladores de tu tarjeta gráfica, los ForceWare, y bajar el detalle de los efectos en el menú de configuración de la tarjeta.

ESTRATEGIA

Sim City
Nombre propio

Tengo una duda. Sé que los juegos de estrategia se dividen en distintas clases, pero no sé si existe una los de tipo «Sim City». ¿Se les llama juegos de tipo «SimCity»? ■ *Hector Segarra*





Existe, efectivamente, un subgénero dentro de los juegos de estrategia que agrupa a todos los juegos de "gestión económica", y que pueden llamarse así o también, utilizando el término inglés, juegos "tycoon". Si por lo que preguntas se refiere exclusivamente a los juegos que giran alrededor de construir y administrar ciudades, lo normal es referirse a ellos con el nombre que tú mismo nos indicas, o sea, "juegos de tipo «SimCity»".

Contactos

HE CREADO UN MOD PARA «PRAETORIANS». **Incluye la raza griega con nuevas unidades. En próximas versiones el mod incluirá nuevos mapas multijugador, campañas... Puede descargarse en www.clan-ldk.com/modweb y su foro es www.clan-ldk.com/foromod. aWaKeNiNG.**

DESEO DAR A CONOCER MI PROPUESTA **para traducir «Anachronox» a todo aquel que quiera participar. Quienes estéis interesados visitad la dirección http://portalanachronox.esp.st**

SOMOS UN CLAN HISPANO DE «WORMS 3D». **Aún somos pocos, pero vamos a más y tenemos grandes expectativas de futuro. A ver si se anima gente y se une en www.worms3dhispano.tk**

HEMOS CREADO UN FORO, **donde se puede hablar de juegos de PC, rol, comics, de libros, de películas y ocio en general. Nuestra web es www.rroleros.foro.st. ¡Os esperamos!**

QUEREMOS ORGANIZAR **un torneo de «Warcraft III». Aquellos que estén interesados pueden contactar conmigo enviando un mail a dani_mlg2@hotmail.com. ¡¡A ver cuál de los lectores de Micromanía es el mejor!!**

EN LA MICROMANÍA DE ABRIL **alguien buscaba el número 21 de vuestra revista (ipedazo de guía le hicisteis al «Quake»!). Yo estoy dispuesto a desprenderme de ella por 6 €, gastos de envío incluidos. Mi E-mail: jeridamigo@hotmail.com**

ME LLAMO ARITZ, **y soy el fundador y webmaster de TCMCore (www.tcmcore.com), web dedicada a todo lo relacionado con «Total Club Manager», desde tácticas hasta descargas.**



Lenguas de trapo

LA INTELIGENCIA artificial de las strippers era bastante mala. ;-)
Joe Siegler, 3D Realms sobre el «Duke Nukem» original

OH, DIOS... Como si no hubiésemos oído ya el chiste de que «Duke Nukem» se llama «Forever» por que estará "para siempre" en desarrollo...
Joe Siegler, 3D Realms

PESE A CONOCER los niveles *[de «Doom III»]*, todavía hay cosas que me pillan por sorpresa y hacen que me cague en los pantalones.
Todd Hollenshead, CEO de Id Software

ME ENTERÉ de que Vivendi está haciendo «Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude» por las revistas
Al Lowe, creador de la saga

SOMOS UN POCO agnósticos en lo que respecta al tema de las plataformas. Lo más importante para nosotros es la calidad de la experiencia.
Harvey Smith, del equipo de desarollo de «Deus Ex: I.W.»

POR SU PROPIA naturaleza una aventura no puede dar mucho dinero: cuesta mucho tiempo y talento hacerlas.
Charles Cecil, fundador de Revolution

CON EL DESARROLLO del juego oficial de la Eurocopa 2004 demostraremos que nuestros simuladores de fútbol son imbatibles.
Jan Bolz, vicepresidente de EA Europa

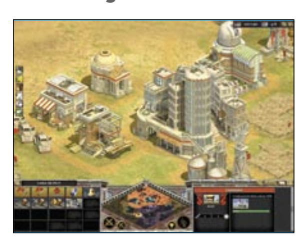
HE RECREADO un modelo de motor de combustión interna con el ciclo de Otto.
Eero Pittulainen, programador de «Richard Burns Rally»

EL PRIMER INTENTO del sistema "Off the ball" de «FIFA 2004» fue una cámara situada detrás del jugador, al estilo «Tomb Raider».
Danny Isaac, productor de EA Sports

ESTAMOS MUY CONTENTOS con el recibimiento que ha obtenido «Broken Sword III», así que ahora vamos a por «Beneath a Steel Sky 2».
Charles Cecil, fundador de Revolution

Rise of Nations
Problemas técnicos

Tengo una problema con «Rise of Nations». Durante una partida se suceden pequeños fallos, como si el PC se fuera a colgar ¿A qué es debido? Mi tarjeta es una MSI Geforce FX 5600. ■*Hector Segarra*

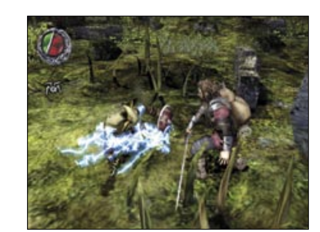


Se trata de un curioso problema de «Rise of Nations» con las tarjetas GeForce, que sólo pasa la primera vez que intentas jugar, tras haber apagado el PC. Para resolverlo, desde Microsoft recomiendan que salgas del juego presionando ALT+F4 y, sin reiniciar, lo ejecutes de nuevo.

ROL

Bard's Tale
¿Dónde está el clásico?

He leído vuestro reportaje de la feria E3 del mes pasado y me ha llamado la atención el juego «Bard's Tale», del que decís que es un "remake" de un clásico de los 8 y 16 bit. ¿Podríais darme más información acerca de cómo era? ¿Se puede conseguir todavía? ■*Paco F.*



«Bard's Tale» es uno de los primeros juegos de rol que aparecieron para PC y otros ordenadores, como el Commodore Amiga, hace ya la friolera de unos 15 años. Este juego de Interplay, distribuido por Electronic Arts, tuvo tal éxito que propició varias continuaciones, la última de las cuales saldrá a comienzos de 2005, cortesía de Inxile Entertainment. El juego original lleva descatalogado muchísimos años y además tendrías problemas para que funcionase en tu ordenador.

El Templo del Mal Elemental
En busca de Terjon



Me encuentro en el pueblo de Hommlet y he resuelto un montón de misiones secundarias, pero no puedo seguir avanzando si no hablo antes con un tipo llamado Terjon. ¿Dónde puedo encontrarlo? Llevo demasiadas horas dando vueltas y estoy desesperado. ■*ocean11@yahoo.es*

Es sencillo. Si no lo has encontrado hasta ahora, seguro que es porque no eres precisamente muy "rumboso" ;-). Para encontrarlo sólo tienes que dirigirte a la iglesia del pueblo, hablar con Calmert y donar 10 monedas de oro a la causa. Terjon aparecerá en la segunda planta de la iglesia, listo para que hables con él. El dinero a veces obra milagros…

Neverwinter Nights
¿Habrá continuación o no?

Me he llevado una pequeña desilusión tras ver que en el E3 nadie ha hablado de la segunda parte de «Neverwinter Nights», aunque se esperaba que Bioware presentara al menos algunas pantallas para ver su nuevo aspecto. ¿Qué ha pasado con este juego? ¿Está o no en desarrollo? ¡No nos pueden hacer esto! ■*Rafael Martínez*

A nosotros nos ha ocurrido algo parecido. Sin embargo, aunque seguimos considerando posible que «Neverwinter 2» esté en desarrollo, tenemos razones para pensar que Bioware podría estar desarrollando un juego que quizá eliminaría la necesidad de que aparezca esta segunda parte. Y es que en su página web invitan al jugador que ya ha terminado «Neverwinter» a leer una guía introductoria para los MMORPG, y eso nos lleva a pensar que tras ese repentino interés por "enseñar" las bondades del género podría haber algo más… ¡Se aceptan apuestas!

SIMULACIÓN

FS Falcon
Está disponible

Hace tiempo que compré el simulador «Combat Flight Simulator 3» y en el número de Mayo de vuestra revista, el 112, vi que mencionabais, dentro de la sección de la Comunidad una título llamada «FS Falcon» de Just Flight. Decíais que toma el « C.F.S.3» como base. Es una expansión, ¿no? Me gustaría saber si para hacerme con él tengo que comprarlo en mi tienda habitual o descargarlo de Internet. Si es así, ¿podríais decirme dónde? ■*X.B.B.*

En efecto, se trata de una expansión para «Flight Simulator 2004» y «Flight Simulator 2002» que se distribuye a través de los canales habituales. El distribuidor es Proein. Si tienes dificultad para encontrarlo puedes realizar una consulta telefónica en el teléfono 91 406 29 40.

VELOCIDAD

Categoría inédita
Simulador de GTR

Soy un gran aficionado al campeonato europeo de GTR y echo en falta algún simulador de esta categoría. ¿Sabéis si ha salido o está en desarrollo algún título que al menos tenga algunas carreras con los demoledores GTR? ■*Carlos Santamaría*

Por el momento no se sabe si se publicará en nuestro país, pero la compañía SimBin está desarrollando «GTR», un espectacular simulador de esta categoría, y con licencia oficial. Puedes descargarte una demo para quitarte el mono y, ya de paso seguirle la pista al proyecto, en http://www.simbin.com/

¿Quieres unirte al equipo de Micromanía?

Si los juegos son tu pasión y crees que podrías escribir sobre ellos, ponte manos a la obra. Puedes formar parte del equipo de colaboradores de Micromanía. Fíjate en nuestra sección de Review para hacer un comentario del juego que prefieras. Sólo tienes que tener en cuenta que sea un juego actual. Envíanos tu trabajo al buzón, junto con tus datos personales:

lacomunidad@micromania.es

Estaremos encantados de leerlo.

Moto GP3
¿Cuándo sale?

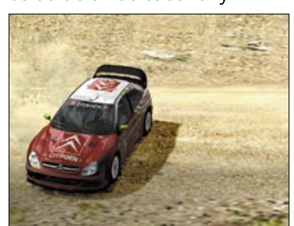
¿Hay alguna fecha definitiva para el lanzamiento de «Moto GP3» en su versión para compatibles? ■*Fernando García*

Aunque no se ha facilitado una fecha exacta, THQ y Climax han anunciado que el lanzamiento será a finales del verano y que el título será «Moto GP: Ultimate Racing Technology 3».

Mods para Colin Mcrae 4
WRC al día

Me gustaría saber si existe alguna página con "mods" para «Colin McRae 4», en la que también se incluyan todas las herramientas necesarias para instalarlos. ■*José Antonio Martín*

Existen varias, pero, en concreto, en www.bhmotorsports.com tienes una completa sección dedicada a todo lo eferente a «Colin McRae 4». Entre las cosas disponibles encontrarás decenas de "mods" con todos los datos de los WRC actualizados prácticamente al instante de la celebración de cada rally.



Te ha tocado

Estos son todos los ganadores de los concursos publicados en Micromanía 112

TARJETA GRÁFICA NVIDIA GEFORCE FX 5950 ULTRA 256 MB
Pedro José Serrano Galindo Valencia

JUEGO ARMED & DANGEROUS
Nicolás Cruz Rodríguez ....Almería
Rubén Menéndez García ......Asturias
Roberto González Manzano ..Barcelona
José Manuel Polo Egea ......Barcelona
Antonio Acevedo de la Rosa ......Cádiz
Jorge Valero Sánchez ....Cádiz
Nadal Francisco García ....Castellón
Oscar Torres Fernández ......Castellón
David Avilés Martínez ....Granada
Iñaki Carrascoso Sanz ......Guipúzcoa
Juan José González Pérez ....Jaén
Adolfo Granero Rodríguez ...La Coruña
Alexander Maqueda Solaun ....La Rioja
David Sobrino Ramos ....Madrid
David León García ....Navarra
Pablo de Lucas Martín ....Segovia
Miguel Jesús Lozano Gómez ....Sevilla
Diego Esteve Navarro ....Tarragona
José Ignacio Colinas Urueña .Valladolid
Sergio Alday Sastre ....Vizcaya

CAMISETA NVIDIA
Jesús Oyola Saavedra ....Badajoz
Alfonso de la Hera Solís ....Cáceres
Miguel Girón Poves ....Cuenca
Francisco J.Heredia Peinado ...Granada
Antonio Cabalga González ......Huelva
Antonio Martínez Torres ....Jaén
Abril Pinedo Fernández ....Madrid
Fernando Fuello Losa ....Madrid
Juan Melián Sandoval ....Murcia
Imanol Molinuevo López ....Vizcaya

JUEGO COLIN McRAE 4 (PC) + CAMISETA NVIDIA
Javier Molina Huertas ....Alicante
Antonio Milán Soriano ....Almería
Rubén Menéndez García ......Asturias
Ricardo Jiménez Molano ......Cáceres
Ricardo Montiel Llorente .....Cantabria
M. Angel Delgado Martínez .... Jaén
Honorio Pons ....Jaén
J. F. Ferreiro G. ....Pontevedra
R. Fernández G. ....Sevilla
Enrique Muñoz Abad ....Toledo

TARJETA GRÁFICA NVIDIA GEFORCE FX 5950 ULTRA
Aniceto Díaz Aguado .... Madrid
Pau Castells Quero .... Tarragona

Si tienes alguna duda, escríbenos

Participa en esta sección enviando un e-mail a lacomunidad@micromania.es o una carta a Hobby Press S.A. Micromanía, C/ De los Vascos, 17. 28040 Madrid.

HobbyConsolas

¡Así es Grand Theft Auto San Andreas!



Los chicos de Hobby Consolas han viajado a Nueva York para ofreceros un gran reportaje sobre «Grand Theft Auto San Andreas». Su argumento, los protagonistas, pantallas inéditas, TODO. Y además:

» Driver 3: Todos los detalles en el análisis y una genial guía completa para llegar al final sin problemas.

» ¡Un Vídeo CD del E3 de regalo! Así podéis ver en movimiento los grandes juegos que se presentaron en Los Angeles. Y además, un recorrido por la feria, con los mejores stands, las chicas más guapas, el espectáculo... ¡Es como si hubieseis estado allí!

Nintendo Acción

Nintendo Acción te desvela todos los secretos de Pokemon Colosseum



Este mes en Nintendo Acción te regalan un nuevo póster exclusivo. La segunda entrega del flipante póster gigante de Pokémon Colosseum. Y además:

» Guía Pokémon Colosseum: la guía que necesitas para ser el mejor entrenador de Colosseum, con mapas exclusivos y un recorrido paso a paso por el juego.

» Los mejores juegos que vienen: ¡El nuevo Zelda, Starfox 2, Resident 4, Pokémon Rojo y Verde, Spiderman 2, Metroid 2...!

» Revista Pokémon: Guía completa de recorrido de Pokémon Rubí y Zafiro. Descubre cómo vencer a los entrenadores, objetos importantes, rutas...

Play2Manía

La mejor acción, las mejores aventuras



En portada, este mes en Play2Manía, un clásico de la acción y la conducción que por fin se estrena en PS2. Descúbrelo todo sobre «Driv3r». Y además:

» Comparativa: Los mejores “simuladores de mafioso”, para que sepas cuál se adapta más a tus gustos: «GTA Vice City», «True Crime», «Mafia», «The Getaway», «Driv3r»...

» Suplemento E3: Todos los juegos de la feria. ¡Para que elijas tus favoritos!

» Guía coleccionable. Todas las claves para sobrevivir en «Project Zero II».

Computer Hoy Juegos

Sigue la pista con el equipo del CSI



Descubre cómo es la nueva aventura del equipo CSI de Las Vegas. También, analizan espectaculares novedades como «TOCA Race Driver 2» y «Hitman Contracts» y las prueban en 24 ordenadores. Y además:

» Comparativa: Juegos de acción. ¡Vive el cine negro en tu PC!

» Los mejores trucos paso a paso: «CSI», «Pandora Tomorrow»... y los códigos para ganar sin problemas.

» Juego completo de regalo: TOMB RAIDER, la aventura que lanzó a Lara Croft al estrellato.

Lo más nuevo

Componentes para mejorar tu PC se unen a una serie de interesantísimas innovaciones en periféricos, que harán las delicias de todos los amantes del hardware de vanguardia.



Supratech Premier 3006

La unión hace la fuerza

PC DE SOBREMESA DE GAMA MEDIA · 899 € · Más información: Supratech · Tel: 902 10 10 86 · *www.supratech.es*

Supratech renueva la imagen de su gama de ordenadores de sobremesa con un nuevo **chasis de diseño exclusivo**. Está formado por una minitorre ATX, con un elegante **acabado en aluminio**, a juego con el conjunto de ratón y teclado. Además, destaca por su **silencioso funcionamiento**, pues se ha podido prescindir de los ruidosos ventiladores gracias a la mejor capacidad del aluminio para disipar el calor que se concentra en el interior del equipo,

En su configuración de hardware, integra un procesador de última generación **Pentium 4**, cuyo corazón es el nuevo **Prescott a 3 GHz**, uno de los exponentes de la tecnología **Hyper-Threading**. Esta tecnología multiplica el rendimiento en las aplicaciones y entornos multitarea que son capaces de reconocerla. La cantidad de memoria RAM es **512 MB**. En el apartado de almacenamiento de datos, dispone de una unidad **regrabadora de DVD dual y un disco duro de 120 GB**, a una velocidad de 7200 rpm y emplea el estándar de transferencia de datos Ultra ATA/100.

Para que el precio del Supratech Premier 3006 resultara competitivo se ha incluido una aceleradora 3D de gama básica, que contrasta con el nivel de prestaciones de otros componentes. Se trata, concretamente, de un modelo **GeForce FX 5200**. No obstante, gracias a su soporte de DirectX 9 y a los **256 MB de memoria gráfica DDR**, permite jugar en alta resolución, y con un estupendo nivel de detalle gráfico, a la casi totalidad de los juegos más exigentes en la actualidad. ■

LAS CLAVES
- Minitorre ATX fabricada en aluminio.
- Procesador Pentium 4, Prescott, a 3 GHz.
- Tarjeta gráfica con 256 MB de memoria DDR, y salida de TV.
- Unidad regrabadora de DVD, dual.
- Disco duro de 120 GB, Ultra ATA/100.

INTERÉS

PNY Executive Attaché

¡¡Ya no saben qué inventar!!

BOLÍGRAFO CON MEMORIA FLASH USB · 79 € (128 MB), 109 € (256 MB) · Más información: PNY · *http://www.pny-europe.com/sp/*

Parece que fuera un nuevo "gadget" que "Q" ha preparado para que Bond, James Bond lo use en alguna misión. También podría pasar por el nuevo juguete de moda para ejecutivos. Pero, realmente, se puede considerar como un capricho algo caro o un **útil invento** para usuarios que precisan disponer de un sistema de almacenamiento rápido, **pequeño y eficaz**. Este bolígrafo con diseño de pluma estilográfica, incorpora **memoria flash** en dos versiones, **128 o 256 MB**. Se llaman PNY Executive Attaché y son perfectos para transferir datos entre ordenadores portátiles y toda clase de dispositivos que dispongan de **puerto USB 2.0**. Y, además, ¡oh!, es un bolígrafo que... ¡sirve para escribir! Vamos que, aparte de para impresionar a tus amigos, es útil. ■

▲ El modelo de 128 MB se vende en color plata y el de 256 MB viene decorado en dos tonos.

LAS CLAVES
- 128 o 256 MB de memoria flash.
- Transferencia USB de alta velocidad.
- Tiene un diseño atractivo... y escribe bastante bien.

INTERÉS

NGS Evo Expert Mouse

Muévelo sin límites

RATÓN ÓPTICO INALÁMBRICO · 42 € · Más información: NGS · *www.ngslurbe.com*

Un **ratón óptico e inalámbrico** con un sensor avanzado que le otorga una sobresaliente **precisión**. Prescindir del cable viene muy bien a la hora de apuntar con una mira telescópica y templar los nervios en juegos como «Far Cry». El receptor es también cargador y se integra perfectamente en el atractivo **diseño** del ratón.

También destaca por su ergonomía, pensada para poder utilizar el ratón **durante largas horas** sin que la mano se fatigue. Además de la clásica rueda y botones superiores, dispone de dos **botones laterales** a los que se pueden asignar funciones como el "zoom" o el salto, lo que agiliza todavía más el control en juegos de acción. ■



◄ La base del ratón es el transmisor que permite la ausencia de cables. Además, a través de él se recarga la batería con la que funciona el ratón.

LAS CLAVES
- Tiene un sensor óptico de gran precisión.
- Su ergonomía es magnífica.
- No tienes que preocuparte del molesto cable.

INTERÉS

PNY Verto 6800 Ultra

Esto sí que es realidad virtual

➲ **TARJETA GRÁFICA DE GAMA ALTA** ➲ **549 €**
➲ **Más información: PNY** ➲ **www.pny-europe.com/sp/**

Si no quieres estar limitado cuando te enfrentas al **menú de configuración de detalle gráfico** en los juegos más exigentes de hoy en día, esta tarjeta gráfica de PNY es una **apuesta ganadora.** No tienes que preocuparte de su rendimiento pues integra **lo último en aceleración 3D**, el procesador gráfico GeForceFX 6800 de NVIDIA. Fabricado en capas de 0.13 micras cuenta con una arquitectura interna con 16 canales de renderizado, lo que **duplica la potencia lograda por la anterior generación**, GeForce FX 5950, e llega a multiplicar por cuatro las prestaciones en sombreados.

Su memoria, de 256 MB GDDR3, es la más veloz del momento, –tiene un ancho de banda de 35.2 GB/s–. Todo ello, junto a las nuevas generaciones de las tecnologías "CineFX" y "UltraShadow II" que **soportan DirectX9 y Open GL 1.5**, explican que sus creadores la consideren un gran **salto cualitativo.**

Ahora bien, teniendo en cuenta que, hoy por hoy, muy pocos juegos la van a explotar al máximo y lo realmente elevado de su precio, se convierte más en un capricho que en una necesidad. Dentro de un año será su momento.



- ➲ Duplica la velocidad de la GeForceFX 5950.
- ➲ Nueva memoria GDDR3, la más rápida.
- ➲ Es capaz de realizar los efectos 3D más vanguardistas.
- ➲ Está en la vanguardia de los efectos 3D.
- ➲ Tiene un precio realmente prohibitivo.





▲ Una tarjeta 3D para ver gráficos hiperrealistas.



▲ Elegante monitor TFT, ideal para videojuegos.

Benq FP783

La niña de tus ojos

➲ **MONITOR TFT DE GAMA ALTA** ➲ **599 €**
➲ **Más información: Benq** ➲ **Tel: 93 556 08 00** ➲ ***www.benq.es***

Su atractivo diseño llama la atención en cuanto se le echa la vista encima, pero el verdadero punto fuerte de este monitor TFT de 17 pulgadas es su avanzada tecnología de panel LCD Intrinsec Property II, que consigue obtenerse un **excelente tiempo de respuesta** de **12 ms.** Con esto, se logra que la velocidad de generación de la imagen esté más cercana a la de los monitores estándar CRT. Y esto se traduce en que **minimiza** los molestos **efectos de ralentizaciones** e imágenes "fantasma", el punto flaco de los monitores TFT al mostrar secuencias con mucho movimiento, como en los juegos de velocidad. En consecuencia, se trata de un TFT que sí vale **para cualquier videojuego.** Eso sí, cuesta una pasta...

LAS CLAVES

- ➲ Su rápida respuesta (12ms) elimina el efecto fantasma.
- ➲ Opcionalmente permite acoplar altavoces y cámara web.
- ➲ Conexión DVI.

INTERÉS



Rimax Memonic MP3 Watch

El reloj que envidiaría 007

➲ **RELOJ DE PULSERA CON MP3** ➲ **Precio: 139 €**
➲ **Más información: Grupo CD World** ➲ **Tel.: 902 33 22 66** ***www.grupocdw.com***

Rimax nos propone colocarnos en la muñeca un artilugio tan sorprendente como práctico. Se trata de un reloj de pulsera con función de **reproductor MP3**, que integra ua **memoria de 128 MB** y conexión para auriculares estéreo. También **soporta** archivos de sonido **WMA** y funciones de grabación de voz. Pero lo que más llama la atención es que puede utilizarse como **disco duro portátil con protección de datos** mediante una contraseña. Vámos, que para sí lo quisiera el mismísimo Sam Fisher...
Se conecta al ordenador vía **USB** para transferir los datos y recargar la batería y su corona giratoria sirve para las funciones de reproducción, grabación, etc. ■



◀ Que diga la hora es casi anecdótico en esta maravilla de pulsera.

LAS CLAVES

- ➲ Reloj para escuchar música MP3/WMA.
- ➲ Cuenta con una función para la grabación de voz.
- ➲ Integra un disco duro portátil.

INTERÉS



Pioneer DVRA07XLB

¡Silencio, se graba!

➲ **GRABADORA DVD DUAL** ➲ **Precio: 200 €**
➲ **Más información: Pioneer Electronics Ibérica Tel: 93 739 99 00** ➲ ***www.pioneer.es***

Pioneer ha optimizado su **regrabadora DVD dual a 8X** con la tecnología QuietDrive, que **reduce las vibraciones y el ruido** del mecanismo de rotación del disco en un 75%, gracias a su chasis en forma de panel de abeja y a la **ausencia de un ventilador**. Graba a una velocidad de **8X en discos DVD+R y DVD-R**, mientras que en DVD regrabables de ambos formatos la velocidad que consigue es de 4X. El sistema inteligente del diodo láser asegura una **perfecta grabación** incluso al duplicar discos con huellas dactilares o polvo. ¡Cuánta sofisticación!



◀ La versión retail incluye el software de grabación de Pinnacle.

LAS CLAVES

- ➲ La más silenciosa del mercado.
- ➲ Graba a 8X y regraba a 4X en todos los formatos.
- ➲ La grabación es muy fiable.

INTERÉS



Guía de compras

La única selección pensada por y para los jugadores de PC

En nuestra Guía de compras le seguimos la pista a las novedades de hardware más interesantes, para que estés al día y puedas elegir lo que más te conviene.

Recomendado Micromanía

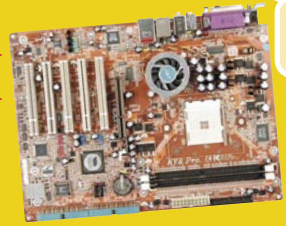
Alternativas

Placas base

ABIT KV8 Pro g

➲ 200 € ➲ Más información: ABIT
➲ http://www.abit.com.tw

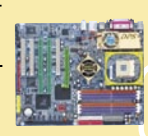
Una placa base para Athlon 64 que integra el nuevo chipset VIA K8T800 Pro con tecnología HyperTransport, que optimiza el rendimiento en conjunto de los componentes. Soporta memoria de doble canal DDR 400, controladoras IDE y Serial ATA con modo RAID, así como un chip de sonido con soporte de Dolby Digital y audio multicanal 5.1.



Gigabyte GA-8KNXP Ultra-64

➲ 124 € ➲ Mas información: Gigabyte
➲ www.gigabyte.com.tw

El chipset Intel 875P de esta placa soporta los Pentium 4 con núcleo Prescott y las versiones Extreme Edition. También cuenta con Serial ATA y memoria de doble canal para módulos DDR a 400 MHz. Integra sonido 7.1.



Asus P4C800 SE Deluxe

➲ 229 €
➲ Más información: Asus
➲ http://es.asus.com

Mientras llegan las placas con FSB a 1GHz, este modelo es uno de los emblemas de la generación de placas con chipset i875 (FSB 800). Tiene todo el soporte, conectividad y prestaciones que se puede le puede pedir con vistas al futuro.

Procesador



AMD Athlon 64 3200+

➲ 260 € ➲ Más información: AMD
➲ www.amd.com

La primera generación de procesadores domésticos de 64 bit supone un enorme salto tecnológico que ya se puede disfrutar con las versiones de 64 bit de Windows XP en los juegos de última generación. Integra la tecnología Hyper-Transport para maximizar el flujo de datos interno del PC. Estamos ante un procesador que realmente marca una nueva generación.

Intel Pentium4 3.4E Ghz Extreme Edition

➲ 820€ ➲ Más información: Intel
➲ www.intel.com

Edición Especial creada por Intel, pensando en obtener el máximo potencial de cálculo para los videojuegos y aplicaciones avanzadas. Tecnología HyperThreading y 2 MB de memoria L3, insuperable en cualquier comparativa.

Intel Pentium 4 3 GHz Prescott

➲ 215 €
➲ Más información: Intel
➲ www.intel.com

Los Pentium 4 de núcleo Prescott tienen una memoria caché L2 de hasta 1 MB, tecnología HyperThreading y un bus de interfaz a 800 MHz que funciona en modo síncrono con módulos de memoria RAM DDR a 400 MHz.



Tarjeta Gráfica

Sapphire Atlantis Radeon 9800 Pro

➲ 260 € ➲ Más información: Sapphire
➲ www.sapphiretech.com

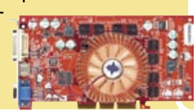
Ante la llegada de las nuevas Radeon X800, el "viejo" tope de gama de la serie 9800 se sitúa a un buen precio, sin que sus prestaciones queden lejos de la abrumadora serie XT. Soporta DirectX 9 y sus ocho canales de renderizado simultáneos disparan prestaciones suficientes como para los juegos más exigentes. Ofrece 256 MB de memoria DDR y soporte de AGP 8X.



MSI FX5900XT-VTD128

➲ 170 €
➲ Más información: MSI ➲ www.msi.com.tw

La versión recortada (XT) de la GPU nVidia GeForceFX 5900 es la más equilibrada en su relación de precio y prestaciones. Con una potencia en aceleración 3D que se atreve con todo. Integra 128 MB de memoria.



Sapphire Atlantis Radeon X800 Pro

➲ 499 € ➲ Más info.: Sapphire
➲ www.sapphiretech.com

Las nuevas Radeon X800 se encuentran en la vanguardia del sector con el soporte de los últimos motores de sombreado de DirectX 9, y OpenGL 2.0. Los 12 canales de renderizado que ofrecen al usuario elevan las prestaciones al máximo nivel.



Tarjeta de sonido



SoundBlaster Audigy 2 ZS

➲ 149,90 € ➲ Más información: Creative
➲ http://es.europe.creative.com

Líder indiscutible del segmento por sus notables prestaciones en sonido 3D, acelera 64 canales simultáneos bajo Direct Sound 3D y EAX Advanced HD. Logra una reproducción 7.1 tan realista que te sorprenderás girando la cabeza para ver que tienes detrás. Bajo reproducción de DVD Vídeo, decodifica Dolby Digital EX y DTS ES y cuenta con la certificación THX.

Terratec Aureon 5.1 Fun Games

➲ 65 € ➲Más información: Terratec
➲www.terratec.net

Un opción muy equilibrada para acceder al sonido multicanal 5.1, y viene con los juegos «Warcraft III», «GunMetal» y «Splinter Cell» de regalo.





Gainward Hollywood Home 7.1

➲ 44 € ➲ Más información: Gainward
➲www.gainward.net

Una ganga con el chip VIA Envy 24 que permite acceder al formato multicanal 7.1 sin renunciar a la calidad de procesamiento a 24bit/96 KHz. Compatible con todo tipo de sonido 3D.

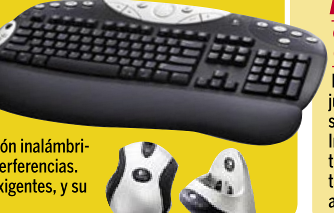


Teclado y ratón

Logitech Cordless Desktop MX

➲ 115 € ➲ Más información: Logitech.
➲ Tel: 91 375 33 68 ➲ www.logitech.com

Aparte de su cuidado diseño, resulta ideal para los juegos de acción por la rapidez de respuesta de las teclas y por la precisión de su ratón óptico MX 900. La transmisión inalámbrica cuenta con una tecnología de cifrado para evitar las interferencias. La calidad del teclado resulta a prueba de los usos más exigentes, y su ergonomía impecable.



Belkin Nostromo N30

➲ 49 € ➲ Más información: Belkin
➲ www.belkin.com/sp

La ergonomía de este ratón está enfocada a los juegos de acción en primera persona y dispone de tecnología Immersion TouchSense para transmitir sensaciones de tacto y respuesta física a cada movimiento.

Thrustmaster Tactical Board

➲ 269 € ➲ Más información: Logitech
➲ www.logitech.com

Tiene un precio elevado pero una vez lo pruebas te das cuenta de que lo vale. Insuperable al tacto y en la calidad de las opciones que nos brinda para nuestro escritorio.



Altavoces

Creative Inspire T5400 5.1

➲ 99,90 € ➲ Más información: Creative
➲ http://es.europe.creative.com

Este conjunto de altavoces 5.1 ofrece un sonido bien equilibrado porque incorpora el diseño de dos vías separadas –tweeter y cono de medios– en los tres altavoces frontales, lo que aumenta notablemente la calidad de sonido, sobre todo a la hora de reproducir atmósferas musicales y el sonido 3D.

Creative GigaWorks S750

➲ 479,90 € ➲ Más info.: Creative
➲ http://es.europe.creative.com

Con certificación THX estamos ante el rey del segmento, un conjunto 7.1 con una potencia de 70W por canal y 210W para el subwoofer. Sonido a la altura de la gama de alta fidelidad.



Logitech Z5300

➲ 229 € ➲ Más info.: Logitech.
➲ www.logitech.com

Un conjunto de altavoces 5.1 de gama media con la reputada calidad de sonido de Logitech y certificación THX, capaz de satisfacer todas las exigencias en audio multicanal.



¿Está al día tu PC?

Actualizar tu PC puede convertirse en una locura. No te dejes abrumar por los nombres y prestaciones de los productos. Para ello los hemos clasificado en tres categorías. Todo bien claro, ¿no? ¿Cuál es la tuya?

PC a la última

Lo más potente que puedes encontrar si quieres convertir tu PC en la máquina definitiva. Para jugar a tope con los videojuegos más exigentes.

	Presupuesto
Placa base: Asus P4C800 SE Deluxe	229 €
Procesador: Pentium 4 3,4 GHz Extreme Edition	820 €
RAM: Dos módulos de 1024 MB DDR 500 MHz	300 €
Tarjeta gráfica: Sapphire X800 Ultra 256 MB	499 €
Tarjeta de sonido: Creative SB Audigy 2 ZS Pro	279 €
Disco duro: Western Digital WD360 (10.000 RPM) Serial ATA/150	280 €
Lector DVD: MSI XA52P (Combo DVD16X)	62 €
Grabadora: Pioneer DVR-A07 (DVD+R y -R a 8X)	130 €
Monitor: Sony GDM-FW900 (24 pulgadas, formato 16/9)	1900 €
Altavoces: Creative Gigaworks S750	479,9 €
Ratón y teclado: Logitech di.Novo	269 €
Periféricos: Thrustmaster F1 FF Racing	199 €
TOTAL	5.446,9 €

Selección Micromanía

Aquí te detallamos los componentes que configuran el equipo por el que nosotros optaríamos. Esta es nuestra recomendación.

	Presupuesto
Placa base: ABIT KV8 Pro G	200 €
Procesador: Athlon 64 3200+	260 €
RAM: 1024 MB de memoria DDR a 400 MHz	140 €
Tarjeta gráfica: Sapphire Atlantis Radeon 9800 Pro	260 €
Tarjeta de sonido: Creative SB Audigy 2 ZS	149 €
Disco duro: Western Digital Caviar SE WD1600JD	114 €
Lector DVD: Modelos de 16X	24 €
Grabadora: Regrabadora LG GSA-4082B	100 €
Monitor: CRT de 19 pulgadas con pantalla plana	290 €
Altavoces: Creative Inspire T5400 5.1	99,90 €
Ratón y teclado: Logitech Cordless Desktop MX	114,90 €
Periféricos: Belkin Nostromo SpeedPad N45	45 €
Saitek X45 Flight Control System	149,95 €
Logitech MOMO Racing	149 €
TOTAL	2.095,75 €

Al día para jugar

La configuración básica para garantizar que los juegos te funcionarán con un mínimo de fluidez y un aceptable nivel de detalle.

	Presupuesto
Placa base: con chipsets nForce2 (AMD) o Intel 865P (Pentium 4)	85 €
Procesador: Athlon XP 2200+ o Pentium 4 a 2.4 GHz	75 €
RAM: 512 MB de memoria DDR a 333 MHz	45 €
Tarjeta gráfica: chipsets nVidia GeForce 5200 o ATI Radeon 9600	105€
Tarjeta de sonido: PCI con aceleración de sonido 3D	30 €
Disco duro: 80 GB Ultra ATA/100	60 €
Lector DVD: DVD 10X	30 €
Grabadora: Grabación de DVD a 4X	75 €
Monitor: CRT de 15 pulgadas con pantalla plana	95 €
Altavoces: Conjuntos 2.1	65 €
Ratón y teclado: Creative Desktop Wireless 8000	74 €
Periféricos: Pirahna DualShock Controller	35 €
TOTAL	774 €

Recomendado Micromanía

Alternativas

Joystick



Saitek X45 Flight Control System

149,95 € · Más información: Corporate PC. Tel: 93 263 48 18 · *www.corporate-pc.com/saitekpr.htm*

Impresionante conjunto compuesto por una palanca de vuelo y un acelerador, (o mando de gases). El Saitek X45, está construido en una ligera aleación de metal y cuenta con un mecanismo de sujeción es infalible. Recrea con total realismo las funciones de los mandos de un caza. La palanca se acciona mediante un tensor y el acelerador dispone de control de retención.

Piranha PC Joystick

21,95 € · Más información: FNAC · *www.fnac.es*

Una clásica palanca para juegos arcade, con interruptores direccionales independientes y ocho botones de gran tamaño para no quedarse corto a la hora de disparar sin pestañear o chutar a puerta con temple y puntería.

Logitech Attack 3

24,95 € · Más info.: Logitech · www.logitech.com

Una palanca de vuelo de última generación, con el sello de calidad de Logitech y toda la funcionalidad de sus 11 botones programables y el control de giro. Un mando versátil para cualquier simulador de vuelo.



Gamepad

Belkin Nostromo n45 Dual Analog USB GamePad

45 € · Más información: Belkin · *www.belkin.com/sp*



Un gamepad revolucionario dado que incluye una barra trasversal estabilizadora para disminuir el cansancio al sujetarlo durante horas y minimizar las desviaciones laterales. Pero también resulta sorprendente por la gran cantidad de elementos de control. Tiene nada menos que de 13 botones programables (cuatro de ellos, en gatillos de gran tamaño), dos palancas analógicas y un D-Pad de 8 direcciones con una sobresaliente precisión.

Piranha PC33 DualShock Controller

35 € · Más información: FNAC · *www.fnac.es*

Parece un gamepad Dual Shock, con las ventajas de robustez, disposición ergonómica de los botones, dos palancas analógicas y D-Pad con membrana direccional. Perfecto para jugar a simuladores deportivos por su precisión.



Saitek P2500 Rumble Pad

44 € · Más información: Saitek · *www.saitek.com*

Con sus dos palancas analógicas y 10 botones programables, lo que más sorprende en este gamepad es el magnífico tacto de su D-Pad, su ergonomía y el realista efecto vibración que genera el motor alojado en su interior.

Volante





Logitech MOMO Racing

149 € · Más información: Logitech. Tel: 91 375 33 68 · *www.logitech.com*

La sobresaliente precisión de respuesta de su motor Force Feedback, el esmerado diseño y la extraordinaria calidad de los materiales son los tres pilares de este magnífico conjunto de volante y pedales. La ergonomía también está a gran nivel, con una palanca de cambio robusta como pocas, base antideslizante y sistema de fijación que no cede.

Piranha PC Vibration Steering Wheel

85 euros · Más info.: FNAC · *http://www.fnac.es*

Un conjunto de volante y pedales con dos motores de Force Feedback que cuenta adicionalmente, con un D-Pad para controlar las vistas de las cámaras virtuales.



Thrustmaster F1 F-Feedb. Racing

199 euros · Más información: H. de Nostromo · *www.hnostromo.com*

Se trata de una réplica exacta del volante de los monoplazas de Fórmula 1 de la escudería Ferrari. Sin duda, es el mejor de su segmento, pero a costa de un elevado precio, debido principalmente al empleo de fibra de carbono y acero.



Almacenamiento

Western Digital Caviar SE WD1600JD

114 euros · Más información: Western Digital · *http://www.wdc.com/sp/*

Disco duro de 160 GB con interfaz Serial ATA/150, el nuevo estándar que irá sustituyendo al Ultra ATA 100/133 por la optimización en los tiempos de acceso y los sistemas más lógicos de escritura/lectura, sin olvidar que el cable reduce su tamaño en un 70%, permitiendo así una mejor aireación en el interior de la caja. Este modelo dispone de una caché de 8 MB y la velocidad de rotación es de 7200 rpm.

Regrabadora LG GSA-4082B

110 euros · Más información: LG Electronics · *www.lge.es*

Para ir a todo riesgo en almacenamiento óptico la mejor opción es una regrabadora de DVD dual como este modelo de LG, que gracias a su velocidad de 8X sólo tarda ocho minutos en llenar los 4.7 GB de un DVD.



Maxtor 6Y120P0

89 € · Más información: Maxtor · www.maxtor.com

Con 120 GB, interfaz UltraATA/133, 8 MB de memoria caché y velocidad de 7200 rpm, éste es el mejor disco duro disponible para no renunciar a las mejores prestaciones a un precio competitivo.



Consultorio Hardware

Si tienes problemas para hacer funcionar un juego, o deseas ampliar tu equipo y no sabes por dónde empezar por que es un lío, en nuestro consultorio encrontrarás la solución que estás buscando.

MEMORIA Y CPU

La que mejor le va

Quiero actualizar mi equipo con un Athlon 64 3200+ y veo que entre las opciones de memoria RAM hay módulos DDR a 333, 400 y 533 MHz ¿Cuáles son los idóneos para este procesador, si mi placa base tiene chipset nForce3? ■ Julio Mariscal



Lo mejor es que el sistema funcione sincronizado, que la velocidad del FSB de la CPU (que es de 200 MHz en los Athlon 64) coincida con la velocidad de la RAM. Por eso, lo mejor será que elijas módulos DDR a 400 MHz. En realidad, funcionan a 200 MHz, pero este valor se multiplica por dos al ser una memoria de doble transferencia (DDR).

PERIFERICOS

Baile interactivo

Mis hijas quieren que las compre el juego de baile que viene con la alfombra interactiva, pero todos los modelos que he encontrado hasta el momento son para Playstation2, ¿hay alguna versión para PC? ■ S. S.

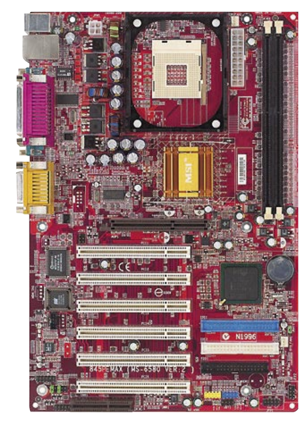


Has tenido suerte, y tus hijas se lo van a pasar bomba bailando como locas porque, efectivamente, Logic3 comercializa el juego «Dancing Game», que incluye al alfombra interactiva "Dance Mat". Encontrarás información de ambos productos en: ***www.hnostromo.com/detalle_general.asp?CREF=0899***

PLACA BASE

Puerto AGP

Tengo un Pentium 4 a 2,6 GHz y acabo de instalar una GeForce FX 5900 XT, pero cuando juego a «Unreal Tournament 2004» y a otros juegos se ralentiza en demasiadas ocasiones, sobre todo cuando tengo activados determinados efectos de luz. Incluso aunque esté jugando a una resolución de 800x600, no hay manera de activar al máximo las opciones gráficas sin que el juego acabe ralentizándose. Mi placa base es una MSI INTEL 845 PE Max, con un puerto AGP 4X ¿puede ser este puerto el problema, teniendo en cuenta que las placas de última generación tienen puertos AGP 8X? ¿Debería cambiar la placa base? Si es así, ¿cual me recomendáis? ■ Braulio Cabezas



Aunque el puerto AGP8X aumenta el ancho de banda, la diferencia no es tan elevada como para que «U.T. 2004» se ralentice. Con todo, si te lo puedes permitir, sí es recomendable que cambies a una placa base con un chipset enfocado al rendimiento máximo, como el Intel 875P. Además, el puerto AGP4X de tu placa base sólo admite un voltaje de 1.5V, así que asegúrate de que es el valor compatible con tu modelo de tarjeta gráfica. Tampoco te preocupes por la ralentización al activar efectos de luz avanzados, pues esto sucede en casi todos los equipos. Sí debes actualizar el juego con el parche de la versión 1.1, los controladores ForceWare de nVidia y también los de la placa base, que debes descargar de la página de MSI.

MONITOR LCD



A cámara lenta

Muchos de los juegos que tengo como «Splinter Cell» y «Unreal Tournament 2003» se visualizan en el monitor con bastantes ralentizaciones de la imagen, con un efecto en el que los personajes parecen ir dejando estelas. Mucho me temo que el origen de este problema es que el monitor es un LCD. ¿Hay alguna solución? ¿Merece la pena comprar este tipo de monitores? ■ Alvaro de la Oliva

Efectivamente, se debe al tiempo de respuesta en la generación de imágenes en movimiento del monitor LCD, que es demasiado elevado. Esta es una limitación inherente a la tecnología con la que se generan las imágenes en los paneles de cristal líquido. Sólo en ciertos modelos recientes que reducen el tiempo de respuesta a 12ms se ha corregido el problema.

PROCESADOR

Velocidad real

Tengo un procesador AMD Athlon XP 1800+, pero me he dado cuenta de que sólo me funciona a una velocidad de 1150 MHz. Si lo intento poner a la de 1800 MHz el ordenador acaba bloqueándose. ¿Qué puedo hacer? ■ Juan Rodríguez Carmona



El procesador Athlon XP 1800+ realmente tiene una velocidad de reloj de 1150 MHz. Y es que la nomenclatura que usan los Athlon XP se refiere a la velocidad estimada por una serie de pruebas, prestaciones, etc. Por esto, es imposible que funcione a una velocidad de reloj real de 1800 MHz. Ten en cuenta que la CPU debe funcionar a la velocidad correcta establecida en la configuración de la BIOS después de la instalación del integrador, pero en el POST sí debe figurar Athlon XP 1800+, así como en la pestaña de "general" del icono "sistema" del panel de control de Windows, así como bajo el nombre del procesador también tiene que figurar la velocidad real estimada, los 1150 Mhz.

La pregunta del mes

Adaptador de mandos de Playstation2

Se me hace la boca agua viendo la cantidad, versatilidad y prestaciones de los dispositivos de control de Playstation2 y me han dicho que hay un adaptador para poder utilizarlos en un PC. Si esto es cierto ¿podrías decirme cómo funcionan y el precio de algún modelo concreto? ■Juan Antonio García



Puedes conectar los mandos de control de Playstation2 (con la excepción de las pistolas láser) a tu ordenador, mediante un adaptador de mandos que se conecta al puerto USB. Hay varios modelos: normalmente son cajas externas con los conectores para enchufar los volantes, gamepads y joysticks de Playstation2 e integran el chip que realiza la conversión a la tecnología de los dispositivos de control de PC. Funcionan correctamente y, dependiendo del modelo, soportan modos de vibración y conmutación entre modos digital/analógico. En concreto, el "Super Dual Box" tiene un precio de 19 € y puedes encontrar más información en ***http://www.aplisoft-ided.com/***

¡Resolvemos tus dudas y...!

■ Si tienes cualquier duda sobre piezas, periféricos, componentes, etc... envíanos un e-mail a hardware@micromania.es o una carta a:
HOBBY PRESS, S.A MICROMANÍA
C/Los Vascos, 17. 28040 Madrid.

SONIDO

Fallos en el audio

Tengo una tarjeta de sonido integrada en una placa base A7N8X de la marca ASUS. Concretamente, se trata del procesador de audio SoundStorm del chipset nForce2 de nVidia, y aunque la configuración multicanal 5.1 funciona correctamente, con determinados juegos se produce un chasquido, o los efectos de sonido no suenan bien. ■ Francisco Sánchez



Es bastante probable que tengas que actualizar los controladores de la placa base, concretamente los ForceWare versión 4.24, que puedes descargar de la página web de nVidia, en ***http://es.nvidia.com*** No obstante, e incluso hecha esta actualización, en juegos como «Splinter Cell Pandora Tomorrow» se producen estos saltos de sonido, por lo que también tendrás que actualizarlo con el parche de la versión 1.1

VÍDEO EN EL PC

Problema de conexiones

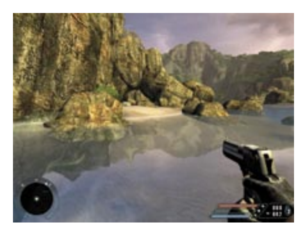
Mi tarjeta gráfica tiene un conector de vídeo, pero no consigo ver la televisión o el vídeo que conecto en el monitor del ordenador; ¿tengo que configurar algún parámetro en los controladores? ■ Carlos Téllez

El conector que ves en tu tarjeta gráfica, es una salida de vídeo, lo que implica que sirve para que puedas ver la imagen del ordenador en una pantalla de TV. Por lo tanto, si lo que quieres es realizar el proceso contrario, ver la imagen de la TV o cualquier otra fuente externa de vídeo en el monitor de tu ordenador, lo que necesitas es una sintonizadora/capturadora de vídeo. Ahora bien, si no vas a necesitar estas funciones te saldrá más barato una caja externa llamada “convertidor super vga”, como el modelo de Logic3 del que tienes más información en la página: ***http://www.hnostromo.com/detalle_general.asp?CREF=0949***

TARJETA 3D

Más lenta de lo esperado

Tengo un Pentium 4 a 2,4 GHz con una tarjeta gráfica GeForce 4 MX 440 a 128 y el alucinante «Far Cry» funciona, pero no tan bien como me esperaba. La autodetección del juego me dice que mi ordenador es de gama media/baja, y si configuro las opciones gráficas en el nivel alto, los brillos y las luces del juego se acentúan demasiado, llegando a molestar la vista. Si tengo que actualizar la tarjeta gráfica ¿cuál me recomendáis,teniendo en cuenta que sólo tengo un presupuesto de 180 euros? ■U-47 (e-mail)



Tu tarjeta gráfica GeForce4 MX 440 está limitando las prestaciones de tu ordenador, porque seguro que sabrás que este modelo integra un procesador que no es realmente un GeForce de cuarta generación, sino una versión del GeForce 2, aunque bastante optimizada. Por otro lado, tu tarjeta no soporta por hardware los nuevos efectos de sombreado e iluminación por vértices y píxeles que nos ofrece DirectX9, así que es normal que no consigas ver adecuadamente estos efectos en «Far Cry». Con el presupuesto que nos indicas, las mejores opciones por relación precio/rendimiento pueden ser los modelos GeForce FX 5700 o ATI Radeon 9600 XT.

GRÁFICOS CORRUPTOS

Tarjeta gráfica clónica

He comprado la tarjeta gráfica XpertVision Radeon 9600LE 256 MB porque me pareció una buena oferta, pero me estoy empezando a arrepentir porque tengo problemas gráficos de texturas, sombreados y polígonos incorrectos en muchos juegos Incluso algunos que iban perfectamente en mi anterior GeForce2 MX ya no funcionan correctamente. He probado a configurar las opciones del panel de la tarjeta gráfica y también he abierto la tapa del ordenador para que se ventile mejor, pero persiste el problema. ¿Qué puedo hacer? ■ Kelto



Primero asegúrate de que has instalado los últimos drivers de DirectX9.0b. Los problemas de texturas deben desaparecer actualizando los controladores de la tarjeta gráfica a la última versión de los Catalyst, que puedes descargar visitando la página web de ATI, en ***www.ati.com***. No obstante, tu tarjeta gráfica es de un fabricante clónico abarata los costes con el inconveniente de reducir la calidad del ventilador que disipa el calor de la GPU, con lo que en circunstancias extremas de uso, está dentro de lo posible que el rendimiento de la misma se vea afectado. Si todavía la tienes en garantía, te aconsejamos que la cambies por el mismo modelo Radeon, pero de una marca más fiable, la diferencia de precio compensa por un producto con mayor calidad de integración.



¿Funciona en mi PC?

Los mejores juegos tienen casi siempre requisitos elevados o un tanto especiales. Aquí te detallamos qué te va a hacer falta para disfrutar de los mejores juegos que hemos alanlizado este mes, y te recomendamos los dispositivos con los que sacarles el máximo partido.

GROUND CONTROL II OPERATION EXODUS




► La acabado de «Ground Control II» es sensacional y nos deja establecer distintos niveles de detalle en un ampio margen de equipos. Pero para disfrutar al máximo de sus cualidades conviene tener una **CPU** potente, que al menos supere los **2,5 GHz**, y una RAM de **512 MB DDR**. En lo que respecta al sonido, una tarjeta que soporte **sonido multicanal** y conjunto de **altavoces 5.1** te permitirán sentirte dentro de la batalla.

TRUE CRIME. STREETS OF L.A.




► Aunque no se trata de un juego que esté en a la vanguardia de la tecnología gráfica, sí permite establecer un detalle gráfico alto, lo que tiene un coste en rendimiento. Una **CPU de 2 GHz** es más que suficiente. Si quieres sacarle más partido a «True Crime» conecta un conjunto de conducción, para usarlo cuando te subes a un vehículo en el juego. Te sugerimos el **Logitech MOMO Racing**.

THIEF: DEADLY SHADOWS



► De entre los juegos que hemos analizado este mes «Thief» es el más avanzado en cuanto a efectos visuales. Por ello, conviene tener una tarjeta gráfica equipada con los chips gráficos **GeForce 5700** o **Radeon 9600**. Otros como los **GeForce 4MX** o los integrados en placas **nForce 2** y **nForce 3 no son compatibles.** No te olvides de establecer una **profundidad de color** de **32 Bits**, es fundamental.

BATTLE ENGINE AQUILA



► Es un juego de acción magnífico, que, pese a tener un acabado gráfico atractivo, no exige una máquina muy potente. Eso sí, para el control de las naves, sólo con el teclado y el ratón no explotarás al máximo la jugabilidad que te ofrece. Mucho mejor si cuentas con un joystick como el **Logitech Attack 3**. Si lo prefieres puedes optar por un mando arcade como el **Pinanha PC Joystick**.

¡Dale más juego a tu PC!

¿Ya has llegado al final de este número de Micromanía? No te preocupes que aún queda diversión para rato. En el DVD de la revista vas a encontrar lo que necesitas para darle más juego a tu PC. Las mejores demos jugables, vídeos, especiales, actualizaciones y desde ahora un juego completo original. ¡¡Disfrútalo!!

Juego completo

Hitman: Nombre en clave 47

¿Quieres vivir al límite?

Género: Acción · Compañía: Io Interactive · Idioma: Castellano · Tamaño: 268 MB

Un asesino a sueldo anda suelto. El agente 47 será el nombre en código por el que serás conocido. Presencia elegante, facciones marcadas y un código de barras tatuado en la nuca será su carnet de identidad.

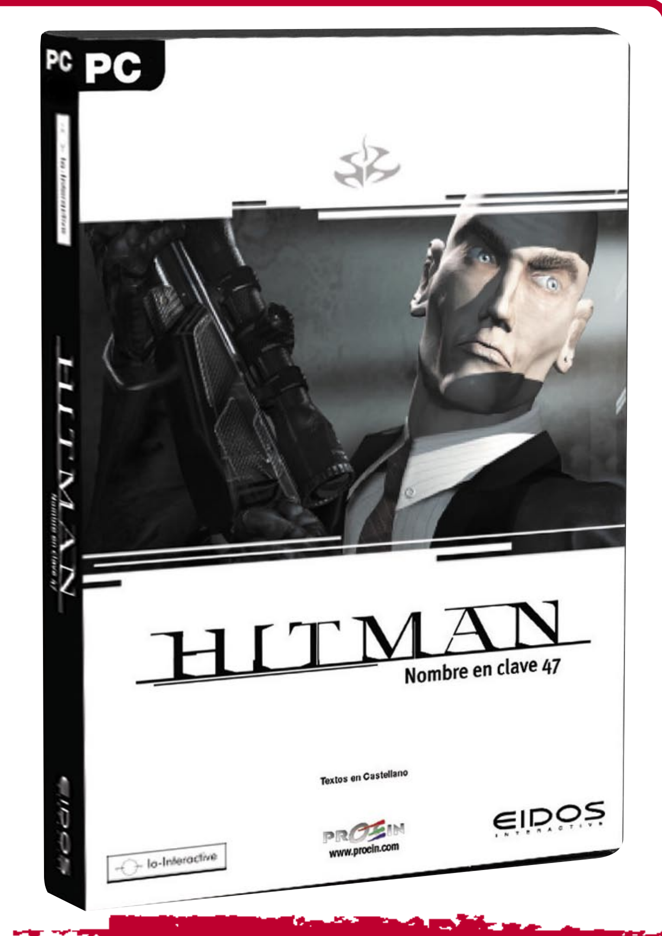
Hablamos de un clon genético creado a partir de las cadenas de ADN de 5 criminales, los cuales no han hecho sino aportar a tu cuerpo una sangre fría y un instinto asesino que te llevarán a cometer cualquier crimen sin ningún tipo de remordimiento.

Todos hemos pensado alguna vez en lo que pasa por la mente de un mercenario que, a cambio de dinero, es capaz de lo mejor y lo peor. El agente 47 nos permite comprobar todos los aspectos que llevan a una "persona" a cometer el crimen perfecto.

La acción táctica con la que nos deleita este título no es si no una confirmación de que usar un pistola o una uzi no siempre resulta la mejor solución y que la ocultación y el sigilo son dos cualidades que habremos de tener presentes.

Los primeros pasos del juego te servirán de gran ayuda para poner en práctica estos conceptos. Tras despertar en el manicomio no te quedará otra salida más que acceder a un adiestramiento que te ayudará a conocer las peculiaridades y capacidades del personaje al que estás a punto de encarnar. Aprenderás movimientos básicos de evasión y eliminación y a manejar ciertos artefactos que te serán de gran ayuda durante tu "trabajo".

Posteriormente comenzarás tu aventura por los distintos niveles con los que cuenta el juego. En total hay doce misiones diferentes, además del primer nivel, que se estructura como un tutorial de adiestramiento en el siempre difícil arte del asesinato. ¡Suerte!



Doce misiones, doce objetivos: un desafío reservado a los grandes profesionales de la acción



Lo que hay que tener

- S.O.: Windows 95/98/ME/2000/XP
- CPU: Pentium II 300 MHz
- RAM: 64 MB
- HD: 400 MB
- Tarjeta gráfica: Direct3D con 12 MB
- Tarjeta de sonido: 16 bit
- DirectX 7.0

Controles básicos:

- Teclado numérico: Movimiento
- Ratón: Vistas
- Botón izq.: Golpear
- Intro: Acción







¿Necesitas ayuda?

Si tienes cualquier problema con los programas incluidos en el DVD, puedes contactar con nuestro Servicio de Asistencia Técnica (SAT) por correo electrónico: satmicromania@micromanía.es



¡Completa tu colección con las carátulas originales! Si prefieres coleccionar los DVDs de Micromanía con la carátula original del juego, solo tienes que sacarla de la funda y darle la vuelta. ¡Más fácil, imposible!

SOLO EN MICROMANÍA

Reportaje interactivo



El menú principal del reportaje interactivo te da acceso a tres grandes bloques de información. En el primero está la lista de los juegos estrella de la feria. En segundo término, todos los juegos del E3 y, por fin, vídeos, entrevistas y fotos.



Los diez mejores juegos del E3 2004, en opinión de Micromanía. Sin distinción de género, fecha de lanzamiento o compañía. Son, sencillamente, los títulos más sorprendentes, innovadores o revolucionarios que hemos podido ver.



Cada una de las estrellas de la feria te da acceso a pantallas, información sobre el juego, sus datos básicos y vídeos de la acción en directo. Podrás ampliar las imágenes a pantalla completa, o detener el vídeo en cualquier instante.



Puedes acceder a la información de todos los juegos para PC del E3 2004 por distintos caminos. Se agrupan por órden de géneros y compañías. Si lo prefieres, puedes acceder al listado completo, uno a uno, de todos los títulos.



Si quieres conocer a alguno de los VIP que acudieron a la feria, no tienes más que entrar en la sección de Entrevistas. Seis de los más importantes diseñadores del mundo te ofrecen su visión de los juegos de PC y sus nuevos proyectos.



Pero no todo en el E3 es trabajo duro. De vez en cuando también nos podemos relajar cinco minutos para echar un vistazo a todo lo que pasa alrededor de juegos y compañías. Mira estos vídeos para conocer el ambiente del E3 2004.

Especial

Lo mejor del E3 2004

¡Toda la feria a tu alcance!

Tras el reportaje que pudiste leer el mes pasado en Micromanía dedicado a la última edición del E3, es muy posible que ya creas conocer toda la información relevante sobre la feria más importante de juegos en el mundo.

Sin embargo, sabemos que es complicado poder transmitir, a través del papel, las sensaciones que se tienen en directo al participar en un evento de esta categoría.

Por eso hemos decidido redoblar esfuerzos y ofrecerte, aunque sea de un modo virtual, esas sensaciones. Tienes en tus manos un completo reportaje interactivo con el que intentamos meterte dentro de lo que fue el E3, para que vivas en primera persona cómo se mueve, cómo respira y cómo se desarrolla una feria de juegos.

Fotos, vídeos, pantallas, juegos, entrevistas a diseñadores y productores, información, compañías... Lo mejor y la más importante se muestra tal y como fue. Los responsables de los grandes juegos de la próxima temporada te cuentan, directamente a tí, lo que están haciendo y cómo lo llevan a cabo. Las chicas que animan la feria te saludan. Todos los visitantes inundan los distintos stands de las compañías... No te hemos podido llevar en persona a Los Ángeles, pero este reportaje es lo más parecido que hay; casi como estar allí.

Puedes estar horas repasando la información que se incluye en este especial. Esperemos que te guste tanto como creemos y que lo disfrutes igual que nosotros hemos hecho mientras lo preparábamos para ti. Pocas veces tendrás la oportunidad de vivir un E3, como si hubieras estado allí. Solo en Micromanía.

Índice

Infomanía

La aplicación interactiva del DVD está dotada de un sistema que lanza el menú automáticamente tras introducir el DVD-ROM en el lector del ordenador. Selecciona después el programa que te interese y pulsa sobre la opción INSTALAR.

Micromanía garantiza que el DVD que regala junto con la revista ha sido sometido a los más exhaustivos controles de testeo y antivirus por parte de la empresa duplicadora del DVD contratada a tal efecto.

Los derechos sobre los contenidos incluidos en el DVD pertenecen a sus respectivos autores y Micromanía publica bajo su autorización expresa los programas que distribuye en su DVD.

Las mejores demos para PC

¡Todas las demos del mes solo las encontrarás en el DVD de Micromanía!

Thief Deadly Shadows

Misión de entrenamiento

¡¡Demo recomendada!!

Género: Acción/Aventura · Compañía: Ion Storm · Distribuidor: Proein · Lanzamiento: Ya disponible · Idioma: Inglés · tamaño: 440 MB

La tercera entrega de esta popular saga de acción y sigilo vuelve a ponernos en la piel del ladrón más famoso del mundo, Garrett. En esta demo aprenderás todos los trucos necesarios para ser un ladrón de primera y cómo utilizar las sombras para no ser detectado.

La demo incluye una misión de entrenamiento en la que el juego te irá descubriendo paso a paso todos los entresijos necesarios que te harán llegar al éxito como "criminal".

La estrategia juega un papel importante y la ambientación se torna espectacular, pero conviene recordar que, en este juego, la violencia no siempre es el mejor camino para conseguir un objetivo concreto...



Lo que hay que tener

SO: Windows 2000/XP · CPU: Pentium 4 1.5 GHz · RAM: 256 MB · HD: 541 MB · Tarjeta gráfica: Aceleradora 3D compatible · Direct3D con 64 MB · Tarjeta de sonido: Tarjeta de Sonido 16 bit · DirectX 9.0b

Controles básicos:
W/S/A/D: Movimiento · Ratón: Vistas · Botón izq.: Golpear · Espacio: Saltar

Besieger

Misión y skirmish

Género: Estrategia · Compañía: Primal · Distribuidor: Virgin Play · Lanzamiento: 14/07/2004 · Idioma: Inglés · Tamaño: 262 MB

La estrategia sigue dando muestras de su excelente salud. Esta demo de «Besieger», juego inspirado en las historias de Conan, incluye una misión demo, para quien quiera saborear todas las facetas del juego y un skirmish donde la acción estará presente desde el primer momento.

Lo que hay que tener

- SO: Win 98/ME/2000/XP
- CPU: Pentium III 1 GHz
- RAM: 256 MB
- HD: 505 MB
- Tarjeta gráfica: Direct3D con 32 MB
- Tarjeta de sonido: 16 bit
- DirectX 9.0

Controles básicos:
- Ratón: Todos los controles disponibles.

Söldner: Secret Wars

Demo multijugador

Género: Acción · Compañía: Wings · Distribuidor: Nobilis Iberica · Lanzamiento: Ya disponible · Idioma: Castellano · Tamaño: 224 MB

Uno de los juegos de acción táctica militar más aclamados del momento dispone ahora de una nueva demo, esta vez en castellano. La demo multijugador incorpora dos mapas en los que formarán dos equipos, azul y rojo. Esta demo permite participar a un máximo de 32 jugadores por partida.

Lo que hay que tener

- SO: Win 98/ME/2000/XP
- CPU: Pentium III 1.4 GHz
- RAM: 256 MB
- HD: 247 MB
- Tarjeta gráfica: Direct3D con 32 MB
- Tarjeta de sonido: 16 bit
- DirectX 9.0

Controles básicos:
- W/S/A/D: Movimiento
- Ratón: Vistas · E: Usar
- Botón izq.: Disparo

Grand Prix Legend 2004

Entrenamiento y carrera

Género: Velocidad · Compañía: Papyrus · Distribuidor: Vivendi · Lanzamiento: Por Confirmar · Idioma: Inglés · Tamaño: 82 MB

«Grand Prix Legends 2004» nos trae a las pantallas de hoy la competición de ayer. En esta demo os podréis poner a los mandos de un F1 clásico para abordar una sesión de entrenamiento y una carrera. La sesión de entrenamiento es libre, por lo que no será necesario pasarla para ponerte en carrera. Sin embargo y dada la complejidad de manejo, no está de más pasar por ella para cogerle el truco a la máquina.

Lo que hay que tener

- SO: Win 98/ME/XP
- CPU: P III 600 MHz
- RAM: 64 MB
- HD: 247 MB
- Tarjeta gráfica: Direct3D con 32 MB
- Tarjeta de sonido: 16 bit
- DirectX 7.0

Controles básicos:
- Teclado numérico: Todos los controles disponibles.



Nitro Family
Una mision individual

➲Género: Acción ➲Compañía: ValuSoft
➲Distribuidor: Friendware
➲Lanzamiento: Ya disponible
➲Idioma: Inglés ➲Tamaño: 212 MB

Con el mismo motor de «Serious Sam» nace este título de acción 3D en primera persona, que nos hará relajarnos a lo largo de las muchas misiones que contendrá la versión final. Aquí tenéis un adelanto con el que podréis ir practicando antes de que llegue la hora de la verdad. A lo largo de la misión demo, tendrás que dar los pasos necesarios y disparar lo suficiente como para rescatar al bebé secuestrado.

Lo que hay que tener

➲SO: Win 98/ME/2000/XP
➲CPU: P III 700 MHz
➲RAM: 256 MB
➲HD: 371 MB
➲Tarjeta gráfica: Direct3D con 32 MB
➲Tarjeta de sonido: 16 bit
➲DirectX 9.0

Controles básicos:
➲W/S/A/D: Movimiento
➲Ratón: Vistas
➲Botón izq.: Disparo 1
➲Botón dcha.: Disparo 2






¡¡Demo recomendada!!

Soldiers: Heroes of World War II
Misión demo

➲Género: Estrategia ➲Compañía: Best Way
➲Distribuidor: Codemasters
➲Lanzamiento: Finales 2004
➲Idioma: Inglés ➲Tamaño: 225 MB

La Segunda Guerra Mundial sigue siendo uno de los escenarios preferidos por los desarrolladores de juegos. Junto con la estrategia en tiempo real se ofrecen resultados como el que aparece en esta demo para un solo jugador.

«Soldiers: Heroes of World War II» te permitirá disfrutar de un realismo asombroso sobre un campo de batalla en el que tú serás el principal responsable de la victoria o la derrota.

En esta demo, que la compañía ha puesto a nuestro alcance, podrás disfrutar del modo individual, manejando los destinos de un pequeño escuadrón de hombres que tendrá que ir superando los distintos objetivos marcados, conforme avances en el juego.





Lo que hay que tener

➲SO: Windows 98/ME/2000/XP ➲CPU: Pentium III 1 GHz
➲RAM: 256 MB ➲HD: 300 MB ➲Tarjeta gráfica: Direct3D con 32 MB
➲Tarjeta de sonido: 16 bit ➲DirectX 9.0b

Controles básicos:
➲Ratón: Todos los controles disponibles.

¡¡Previews!!

Full Spectrum Warrior
Sobre el campo de batalla

➲Género: Acción ➲Compañía: Pandemic Studios
➲Distribuidor: Proein ➲Lanzamiento: Otoño 2004 ➲Idioma: Inglés

Desde una de las editoras más importantes del planeta, THQ, que tiene en cartera la salida de títulos esperadísimos, llega un juego que se sumará a las referencias que este 2004 nos traerá en el género de la acción táctica militar.

Sin duda fue uno de los juegos más aclamados durante la pasada feria del E3 y en este vídeo se muestra alguna de las razones de tanta expectación.

Pandemic ha sido responsable de títulos tan importantes como «Battlezone 2» o «Dark Reign 2». Su nuevo juego tiene como objetivo desafiarte para ver si tienes dotes de estratega militar, con un realismo que pone los pelos de punta.

Leisure Suit Larry. Magna Cum Laude
El relevo de Larry

➲Género: Aventura ➲Compañía: High-Voltage Software
➲Distribuidor: Vivendi ➲Lanzamiento: Finales 2004 ➲Idioma: Inglés

Si llevas en esto de los juegos unos cuantos años recordarás al bueno de Larry Laffer. Ligón de poco monta, personaje políticamente incorrecto, machista recalcitrante y con un único objetivo en su vida: conquistar tantas chicas como le sea posible.

Pero los años pasan y el señor Laffer ya no está para estos trotes, así que le ha dejado paso a su sobrino. El nombre es Lovage, Larry Lovage. Y es que, como pasa con los ordenadores, las nuevas generaciones vienen empujando fuerte.

La sangre, sin embargo, tira lo suyo y el nuevo Larry es como su tío, pero más joven. Ahora estudia en la universidad y... sí, adivinaste, solo le interesa ligar con chicas. ¡Estos Larrys...!

Port Royale 2
4 escenarios de juego

➲Género: Estrategia ➲Compañía: Best Way ➲Distribuidor: Codemasters
➲Lanzamiento: Finales 2004
➲Idioma: Inglés ➲Tamaño: 225 MB

Desde las costas del caribe llega la segunda parte de un atractivo títulos de estrategia. Podrás construir barcos, edificios, planear batallas marítimas pero, sobre todo, comerciar, núcleo indiscutible del juego. En la demo podrás conocer más a fondo el juego a lo largo de cuatro escenarios.

Lo que hay que tener

➲SO: Win 98/ME/2000/XP
➲CPU: Pentium III 1 GHz
➲RAM: 256 MB
➲HD: 300 MB
➲Tarjeta gráfica: Direct3D con 32 MB
➲Tarjeta de sonido: 16 bit
➲DirectX 9.0b

Controles básicos:
➲Ratón: Todos los controles disponibles.

Silent Storm. Sentinels
Una misión individual

➲Género: Estrategia ➲Compañía: Jowood ➲Distribuidor: Nobilis
➲Lanzamiento: Otoño 2004
➲Idioma: Ruso ➲Tamaño: 298 MB

A las ya conocidas características de "Silent Storm" se une ahora la posibilidad de disfrutar de nuevas armas, misiones y objetivos, y, como no, una mejora en la IA que dará un toque más realista durante las batallas. La demo del DVD te permitirá disfrutar de una misión para un solo jugador.

Lo que hay que tener

➲SO: Win 98/ME/2000/XP
➲CPU: Pentium III 800 MHz
➲RAM: 128 MB
➲HD: 310 MB
➲Tarjeta gráfica: Direct3D con 32 MB
➲Tarjeta de sonido: 16 bit
➲DirectX 9.0

Controles básicos:
➲Ratón: Todos los controles disponibles.



Aura: El Destino de las Edades
Primer nivel del juego

Género: Aventura · Compañía: Streko · Distribuidor: Virgin Play · Lanzamiento: 08/2004 · Idioma: Inglés · Tamaño: 128 MB

Cuenta la historia que existen cuatro anillos perdidos en cuatro mundos distintos. Quien los encuentre se verá rodeado de una energía y fuerza, fuera de todo lo conocido. Además, gozará de la inmortalidad.

Así se presenta el argumento de esta aventura, en la que la resolución de enigmas se hará de vital importancia. La demo te permitirá comprobar por tí mismo todo esto a lo largo del primer nivel del juego.

Lo que hay que tener
- SO: Win 98/ME/2000/XP
- CPU: P III 800 MHz
- RAM: 128 MB
- HD: 371 MB
- Tarjeta gráfica: Direct 3D con 32 MB
- Tarjeta de sonido: 16 bit
- DirectX 8.1

Controles básicos:
- Ratón: Todos los controles disponibles



Painkiller
Tres niveles del juego

Género: Acción · Compañía: DreamCatcher · Distribuidor: Virgin Play · Lanzamiento: Ya disponible · Idioma: Inglés · Tamaño: 156 MB

Tras sufrir un accidente de tráfico Daniel Garner se ve confinado en el Purgatorio, reclutado para luchar contra las fuerzas del Mal.

En esta segunda demo de «Painkiller» podrás disfrutar de tres niveles nuevos en los que, una vez más, tendrás que demostrar todos tus reflejos y usar las armas a discreción, ante los ataques de los muchos demonios y otros siniestros personajes que encontrarás en tu camino.

Lo que hay que tener
- SO: Win 98/ME/2000/XP
- CPU: P III 1.5 GHz
- RAM: 384 MB
- HD: 290 MB
- Tarjeta gráfica: Direct3D con 64 MB
- Tarjeta de sonido: 16 bit
- DirectX 8.1b

Controles básicos:
- W/S/A/D: Movimiento
- Ratón: Vistas
- Botón izq.: Disparo
- Espacio: Saltar



Ground Control II
Demo Multijugador

Género: Estrategia · Compañía: Massive Ent. · Distribuidor: Vivendi · Lanzamiento: Ya disponible · Idioma: Inglés · Espacio: 213 MB

Esta nueva demo nos mostrará como el modo multijugador de «Ground Control II». El mismo acabado y jugabilidad serán ahora accesibles online. Bien en red local o en Internet, esta demo te permitirá disfrutar de mapas multijugador para que nada escape a tu dominio sobre el juego.

Lo que hay que tener
- SO: Win 98/ME/2000/XP
- CPU: Pentium III 800 MHz
- RAM: 128 MB
- HD: 350 MB
- Tarjeta gráfica: Direct3D con 32 MB
- Tarjeta de sonido: 16 bit
- DirectX 9.0b

Controles básicos:
- Ratón: Todos los controles disponibles.

Transport Giant
Misión demo

Género: Estrategia · Compañía: The Fizz Factor · Distribuidor: JoWood · Lanzamiento: Otoño 2004 · Idioma: Inglés · Tamaño: 57 MB

Esta demo consta de una misión, en la que tu objetivo será comunicar distintas zonas de la ciudad de la que partirás, empezando por una red de carreteras básicas que faciliten la vida a sus ciudadanos. Tendrás que obtener recursos con los que crear estructuras y dispondrás de 10 años para finalizar el proyecto.

Lo que hay que tener
- SO: Win 98/ME/2000/XP
- CPU: Pentium III 800 MHz
- RAM: 128 MB
- HD: 310 MB
- Tarjeta gráfica: Direct3D con 32 MB
- Tarjeta de sonido: 16 bit
- DirectX 9.0

Controles básicos:
- Ratón: Todos los controles disponibles.

¡¡Extras!!

Warcraft III: The Frozen Throne
Slalom Map

Género: Estrategia · Compañía: Blizzard · Distribuidor: Vivendi Universal · Idioma: Inglés · Tamaño: 1 MB

La expansión de la tercera entrega de «Warcraft» también te permitirá disfrutar de nuevas experiencias. Desde Blizzard se ha confeccionado un nuevo mapa multijugador con el que podrás seguir sobre el campo de batalla unas cuantas horas más.

Este nuevo mapa, denominado Slalom, permite hacer competiciones de tres contra tres, o de cuatro contra cuatro y está considerado de tamaño medio.

El mapa se encuentra en un fichero zip contenido en la ruta **\\Xtras\Extras\Warcraft III TFT Slalom Map** y para hacer uso de él habréis de descomprimirlo en la carpeta correspondiente del disco duro, donde esté instalada la expansión original.

Unreal Tournament 2004
Community Bonus Pack

Género: Acción · Compañía/Distribuidor UT2004 Community · Idioma: Inglés · Tamaño: 194 MB

Uno de los "shooters" por excelencia, «Unreal Tournament 2004», está más vivo que nunca gracias a la comunidad de jugadores. Para que el ánimo no decaiga se ha puesto a disposición de los aficionados el primer volumen de un pack extra que contiene 21 nuevos mapas, 4 nuevos personajes y un nuevo mutador. Todos estos elementos están agrupados en un fichero zip que encontraréis en la ruta **\UT Bonus Pack vol1** y que deberéis descomprimir en el disco duro e instalar en la carpeta del juego.



Actualizaciones

Age of Mythology
Actualización a la versión 1.10. Este archivo centra sus mejoras fundamentalmente en el modo multijugador del juego, en el que se ha proporcionado una mayor estabilidad del código, además de evitar la posibilidad del uso de trucos por parte de algunos usuarios. Igualmente se han retocado algunos otros aspectos del juego de menor relevancia.

Warcraft III: Reign of Chaos
Actualización a la versión 1.15. Esta revisión del juego hará que los jugadores puedan optar por tres modos de IA distintos. Igualmente se han revisado todas las unidades del juego para proporcionar un mejor equilibrio durante las partidas multijugador. Los errores producidos durante la repetición de las partidas también han sido eliminados.

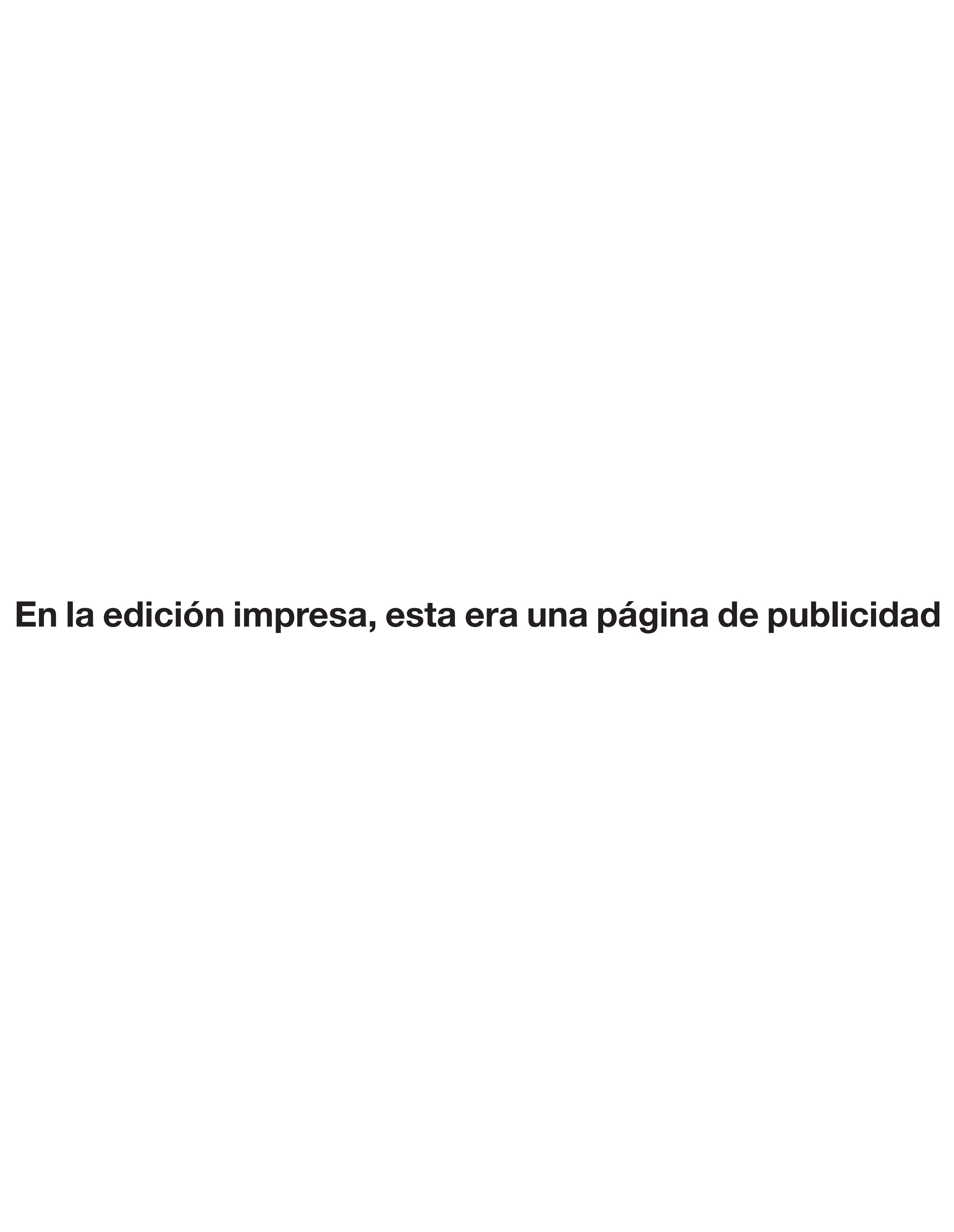
Warcraft III: The Frozen Throne
Actualización a la versión 1.15. La gran cantidad de modificaciones que realiza este archivo de actualización hace imposible que se pudena detallar en tan corto espacio, por lo que os remitimos al fichero de texto que se adjunta en la carpeta del DVD donde está guardada la actualización (En la carpeta \Actualizaciones\The Frozen Throne).

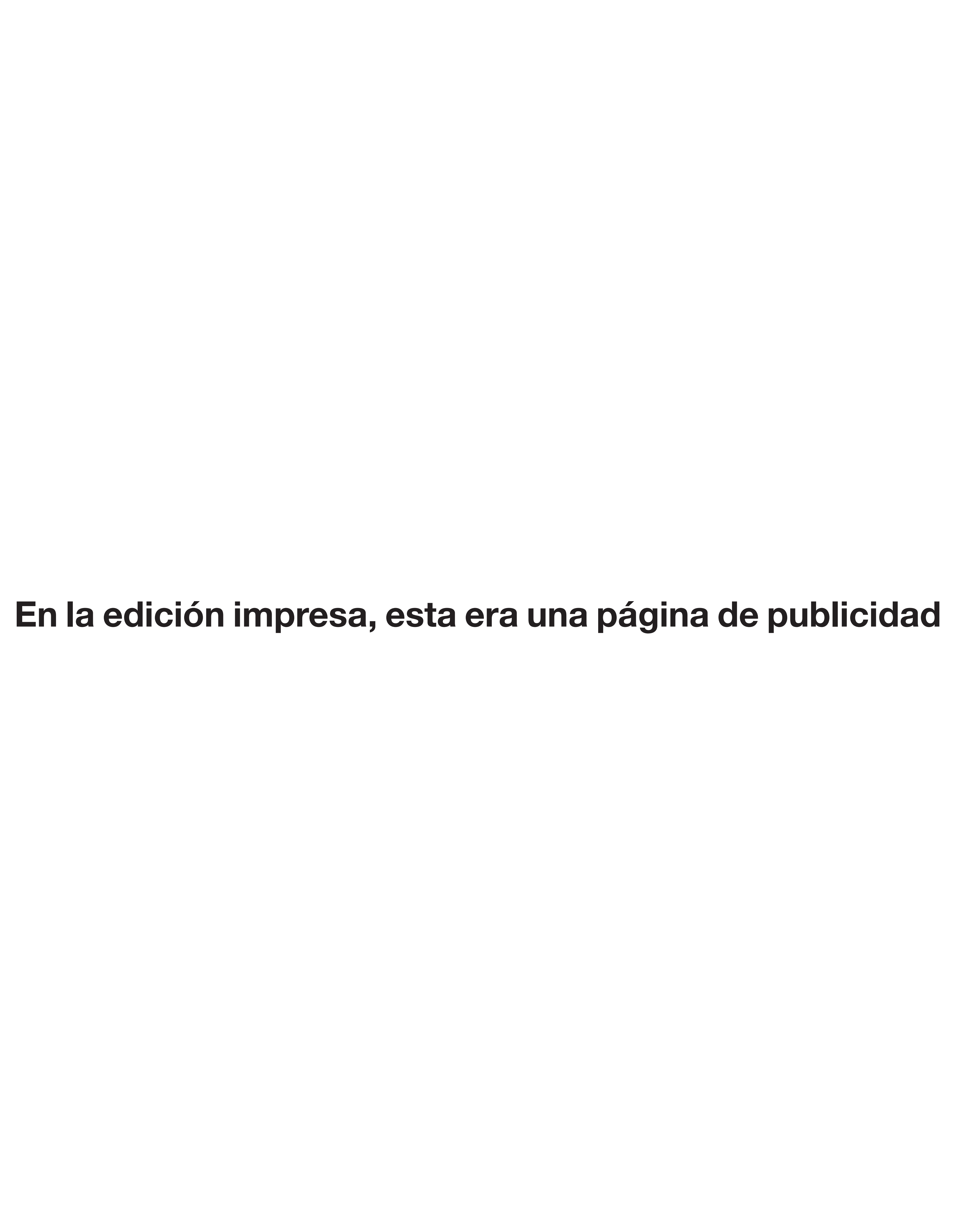
Age of Mythology: Remember the Titans
Actualización a la versión 1.03. Con este archivo se consiguen eliminar distintos fallos encontrados en el código del modo multijugador. Además se ha eliminado un error que permitía crear unidades Shade gratuitamente y algunos problemas con las estadísticas finales de cada misión.

Gangland
Actualización a la versión 1.3.0. Este archivo añade nuevas características al título, como un chat global además de una nueva opción para el modo de un solo jugador (skirmish). Además soluciona algunos otros errores de menor importancia. Para poder instalar esta actualización será necesario tener insertado el CD del juego en el lector óptico del ordenador.

Battlefield Vietnam
Actualización a la versión 1.02. Este archivo fundamentalmente soluciona los problemas detectados por algunos usuarios que, tras un rato jugando, salían de manera inesperada al escritorio de Windows.

Splinter Cell: Pandora Tomorrow
Actualización a la versión 1.2. Esta revisión del juego incorpora mejoras notables en el modo multijugador, como la posibilidad de conexión directa al servidor del juego por IP o la inclusión de soporte a través de NAT. Este archivo permitirá además "banear" a un usuario y añadirle a una lista negra. Con este archivo también se ha realizado un menú de navegación mucho más intuitivo usando el teclado.


En la edición impresa, esta era una página de publicidad


En la edición impresa, esta era una página de publicidad